电脑应用和娱乐的第一选择 总第125期



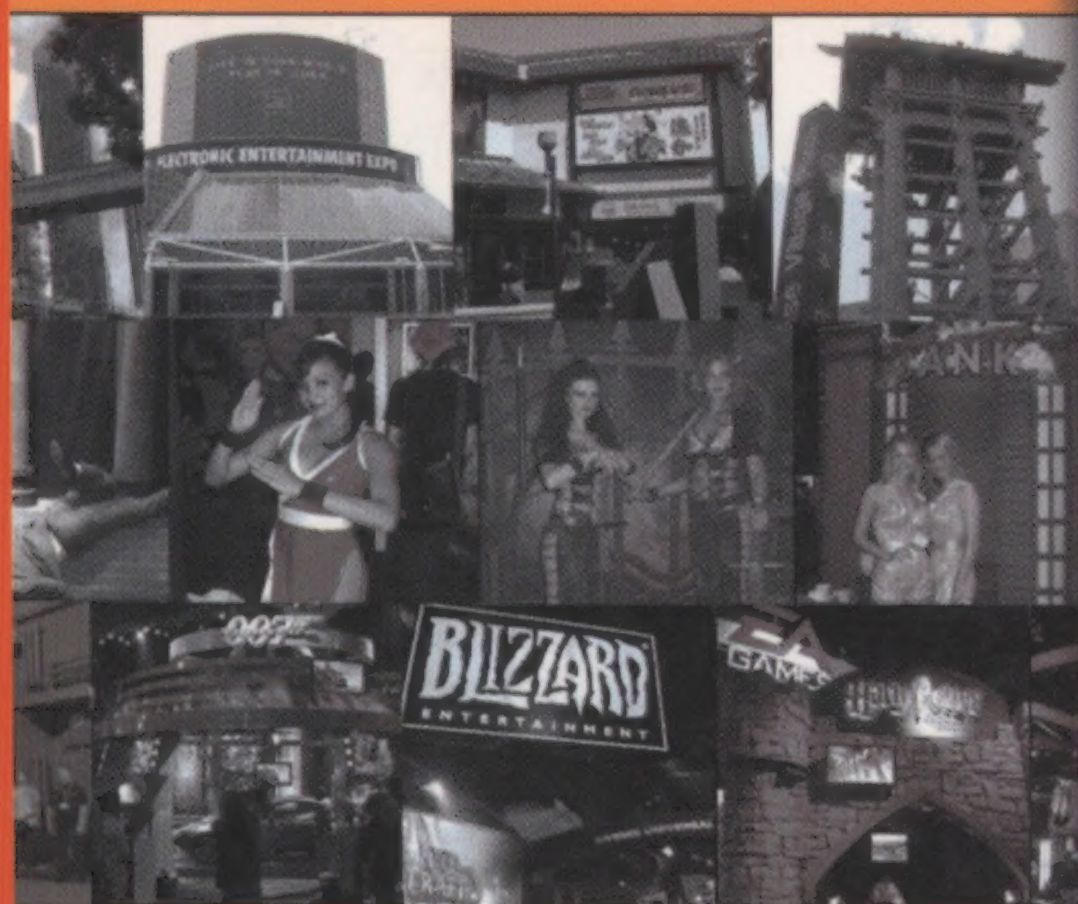
大众软件

2002 12

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM 半月刊

E3







追梦人的世界

A WORLD OF IT'S OWN

四款新游戏前瞻报道

轩辕剑Online、剑灵Ⅱ——幻域封魔、水晶之魂、三国群侠传

■专栏评述 盗与道——《国内IT认证考试现象透析》之后续报道

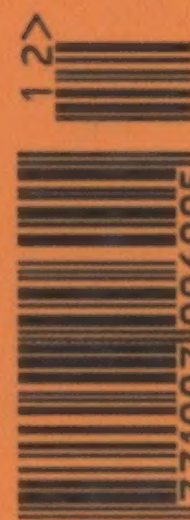
■硬件评析 第三类接触——“便携式PC”之众说纷纭

■网络时代 带上你的手机跟我走——手机上网全指南

■锋利的盾 从游戏制作谈《地牢围攻》

■攻城略地 大富翁6——踏入发达之路

零售价：￥6.50元



ISSN 1007-0060



之狂奔

本月隆重上线

勇士们！奋起挑战吧！

黑色的树林中闪耀着魔法师邪恶的水晶球的光芒
远古的神殿中回响着祭祀复活的祈祷
国家的勇士们升级成勇敢的骑士
为了这血与魔法的时代，请你再次举起手中的剑……

龍族 V0.70

www.DRAGONRAJA.com.cn


铁骑神兵


威武龙驹


死神骑士

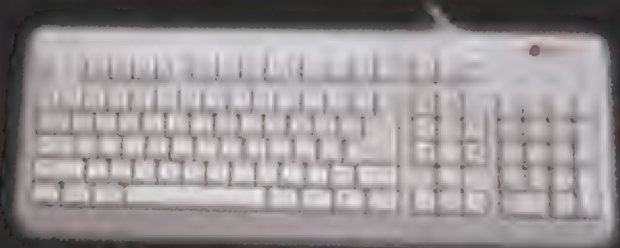

地狱三头犬

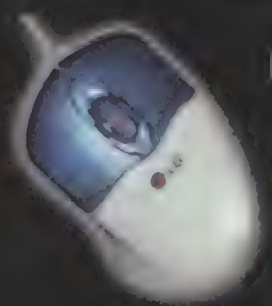

闪电魔神

客服电话：(010)88018989

第三波软件(北京)有限公司
北京 电话：(010)88018344
上海 电话：(021)54261188
广州 电话：(020)38866502
成都 电话：(028)85449371

第三波软件 Sofnet 宏碁戲谷


LGIM-K800键盘


LGIM-M528鼠标



夏日清凉游

炎热的暑期即将到来，大家是否已经做好准备大玩一场了呢？
来自欢乐亿派的“静心”游戏，将在酷暑中带给你一丝清凉！



简体中文版

亚特兰蒂斯 3

—— 新世界 ——



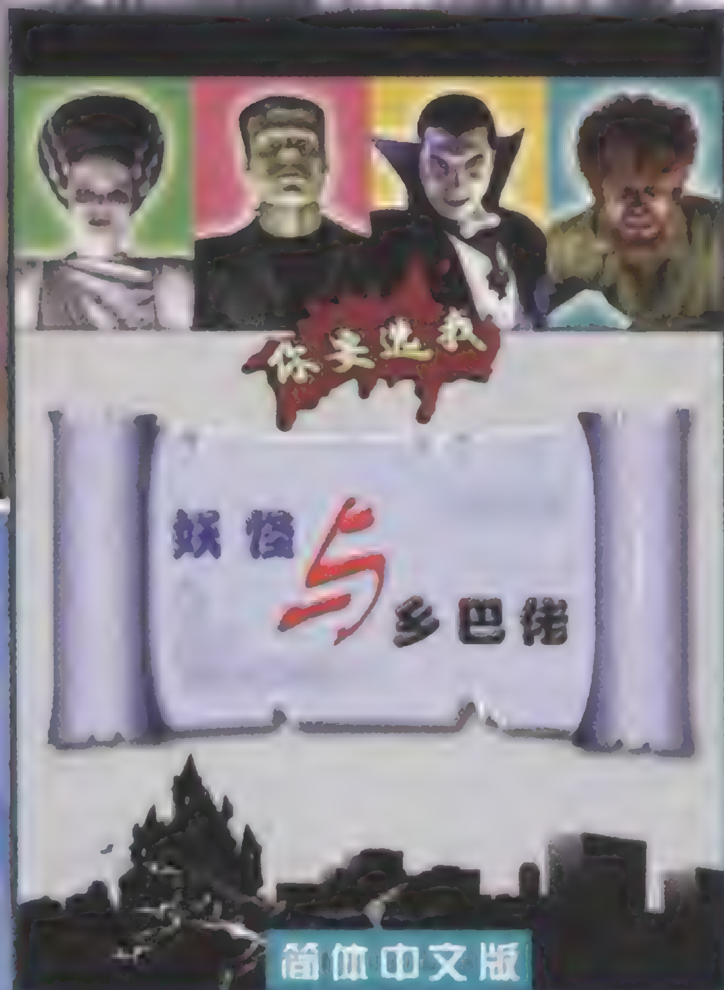
3CD超值惊喜59元 极具收藏价值
附赠精美《亚特兰蒂斯之迷》读本

经典的冒险游戏又回来了！！！——
让我们一起重返神秘的亚特兰蒂斯大陆，
探索上古失落的宝藏……

Corporation (Beijing)
010-62658400
epiegame.com



3D回合制角色扮演游戏
体验三维魔幻世界中的快乐人生
38元 即将上市



异趣的模拟经营游戏，告诉你
妖怪们其实活得并不容易……
38元 即将上市



地球存亡，在此一搏
末日英雄，决战星河
49元 新鲜热卖中

QDI WORLDCLASS MAINBOARD 世界级优质板卡供应商

速度珍藏“板”

1 2 3 4 5 6 7 8

QDI P2E-6A/P8-A主板，支持高速的533MHz外频和USB 2.0接口

联想QDI P2E-6A/P8-A主板，采用Intel845E/845G+ICH4芯片组，支持全新USB2.0规范，支持533MHz CPU外频，配合QDI独有六大EASY技术，轻松体验，尽显豪情。

现在抢购，更有精美足球赠送，共同感受世界杯的澎湃激情！
（活动详情请参见店内广告）

足球梦想 自由联想

P2E-6A配置表

主板结构	ATX	集成声卡	AC'97 [illegible]
CPU接口	Socket478 Pentium 4 处理器	扩展槽	1CNR/6PCI/1AGP/6个USB2.0
芯片组	[illegible]	系统保护	I/O部分过流保护，CPU温度监测，风扇监控，系统电压监控
支持的外频	533MHz/400MHz		
支持的内存	2根DDR266/200内存插槽，最大支持2GB内存	QDI创新技术	RecoveryEasyII LogoEasyII SpeedEasyII StepEasyII BootEasy BIOS-ProtectEasy Hardware Doctor CPU三重保护
支持的硬盘	支持ATA33/66/100		
支持的显卡	AGP 4X	其它功能	网络唤醒 MODEM唤醒等

P8-A配置表

主板结构	ATX	集成声卡	AC'97
CPU接口	Socket478 Pentium 4 处理器	扩展槽	6PCI/1AGP/6个USB2.0
芯片组	[illegible]	系统保护	I/O部分过流保护，CPU温度监测，风扇监控，系统电压监控
支持的外频	533MHz/400MHz		
支持的内存	2根DDR266/200内存插槽，最大支持2GB内存	QDI创新技术	RecoveryEasyII LogoEasyII SpeedEasyII StepEasyII BootEasy BIOS-ProtectEasy Hardware Doctor CPU三重保护
支持的硬盘	支持ATA33/66/100		
支持的显卡	AGP 4X [illegible]	其它功能	网络唤醒 MODEM唤醒等

产品以实物为准，价格、配置如有变化，恕不另行通知。















联想(北京)有限公司QDI中国市场处
电话：(010)82878888转QDI中国市场处
网址：www.qdigrp.com/gb 传真：(010)82876048

各大区联系方法：
华北区010-82878888 华中区027-86600188 华东区021-52896800
华南区0755-6955888 西南区028-6200808 东北区024-23969588 西北区029-8261188

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited.

全新三星 MagicBright 纯平显示器，

3种亮度模式可选，

调亮生活自己做主。

特别惊喜！



快捷按键，可选3种亮度



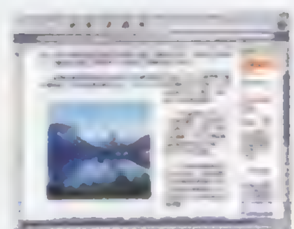
文本模式

150流明标准亮度　适合日常办公及文档操作



网络模式

200流明亮度 专为上网冲浪特别设计



娱乐模式

330流明亮度，可与电视媲美，满足DVD、游戏等多媒体娱乐需求





全新三星 MagicBright 纯平显示器

独具"高精度电子枪、纳米涂层、精准电路控制"三大新技术，
突破普通纯平显示器120~150流明亮度的技术界限
可将最大显示亮度合理提升至200流明及330流明，
更有快捷按键让您自由切换
文本、网络、娱乐三种亮度模式，
恰到好处地为您随时精彩呈现。
三星 MagicBright，自己做主，调亮精彩生活。

三星 MagicBright 763MB / 765MB / 757MB / 955MB / 957MB　三星电子服务热线 8008105858

SAMSUNG
三星电子
www.samsungmonitor.com.cn



零约束，轻松自由
独特三层发泡技术，惊人的舒适表现，
伸展当然自由自在。
流线外观，随时走在流行前线。
李宁
舒适装备



决战



为自由而战…… Fighting for freedom……! 为自由而战……

www.droiyan.com.cn

无懈可击的矿物提炼系统
赋予勇士无比坚定的信念
当加以绚丽魔法的操纵系统
与强悍的自锻造武器升级系统时
保卫星球的使命，只剩下你的出征………

客户端（精装版）：38元
客户端（简装版）：9.9元
月费卡：35元／月











北京晶合时代软件技术有限公司总经销　销售电话：(010)82634096／82634097
晶合软件销售连锁组织　传真电话：(010)82634088　决战官方网站：http://www.droiyan.com.cn
决战小组电话：(010) 64921670-1　传真：(010)64980762　新浪专区：http://games.sina.com.cn/zhuanqu/droiyan/

战场

HELBREATH

THE CRUSADE

www.helbreath.com.cn

天下英雄出我辈
叱咤风云岁月催
战场横空搏铁马
踏破冰梦几轮回





《战场》客服热线:
010-84625375/84625376



北京晶合时代软件技术有限公司
晶 合 软 件 销 售 连 锁 组 织

总经

地址:北京海淀区小南庄怡秀园一号三层(1000
电话:010-82634096、82634097、82634876
网址: www.jhpop.com(晶合软商网)


客户端（精装版）：38 元
客户端（简装版）：9.9 元
月费卡：35 元 / 月



主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
主编 高庆生
副主编 裘聿纲

编辑部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 余营 田震 楼丽丽 任然 答笛
专题记者 汪铁 戴军辉 郭都
美术总监 祁津忆
本期责编 杨文韬
电话 86-10-88118588-1200
传真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051
广告部 李诚（主任）
李怀颖 霍虹 苏靖 蔡蕊 李迎新 尹博
电话 86-10-88118588-8000
传真 86-10-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话 86-10-88135613
传真 86-10-88135614

平面设计 林静 黄莺 李辉
印刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
刊号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订阅 全国各地邮局

读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电话 86-10-82634107 82634092
邮政编码 100089
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年06月16日
零售价 人民币6.50元
港币13.00元
美元4.66元

新闻速递

新品初评

专栏评述

很多次听长者谈起时间的宝贵，深深地感到人生短暂。于是，深夜里我抱着头，苦思冥想……学习是一种投资，一种对人生的投资，年轻的时间与精力是你宝贵的资本，成败的关键在于你如何善用。因此我决定对国内各种IT认证考试作一次全面的调查，然而在调查过程中，一条令人悲哀的主线却强烈地凸现，种种不良的现象使我无法漠视。在这样的大前提下，即使我可以告诉你选择那种考试最有前途又能怎样呢？难道是让你花钱去买一份考题，或找个人来替考以铺平今后的道路么？

实用软件

《鹦鹉螺网络助手》是一款集Ping、端口扫描、路由跟踪、IP地址扫描等多种网络功能于一身的国产网络监控软件。与被www.tucows.com评为5头牛的国外同类软件Cyberkit相比，单就功能和运行速度而言，笔者认为《鹦鹉螺网络助手》有过之而无不及。如果你能熟练使用《鹦鹉螺网络助手》，即使对网络初级用户而言，也会轻松成为一个网络监控高手。

硬件评析

“便携式PC”充分利用了台式机与笔记本成熟技术的创意，作为一种新生事物，引起了业内人士的广泛关注。可是你真的了解它吗？它在现实生活中真能发挥应有的作用吗？就让实践来检验一切吧。

网络时代

随着通讯技术的迅猛发展，手机（数字式蜂窝无线电话）几乎是每一个现代人士必备的通讯和信息交流工具。如果我们仅将手机当作一般的无线电话使用就有些浪费了，发短信、利用手机上网可让我们突破时空的限制，随时随地畅游在网络和信息的海洋中。本文就利用手机上网的种种方式将作出全面介绍。

应用心得



问题交流 94

读编往来

闖蕩古龍武俠世界縱橫網路遊戲天下

葉孤城
人在天外・劍如飛仙

燕南天
剛猛無敵・一杜擎天

西門吹雪
心劍如一・白衣如雪

李尋歡
情若明月・刀過風雷

楚留香
風流盜帥・踏月留香

陸小鳳
靈犀一指・彩翼雙飛

明月心
薔薇有刺・明月無心

江小魚
風華絕代・惡盡江湖

古龍群俠傳

網路版

古龍群俠傳網路版公開測試活動誠邀各位武林大俠參與

活動時間：2002年6月8日起（為期2個月）



www.gulongonline.com.cn 測試期間所有檔案記錄保留至正式版

致歉声明

2002年第09期杂志

“新闻速递”栏目“金鹰MX440突破价格极限”新闻登重

责任人：实习记者 Littlewing

2002年第10期杂志

“新闻速递”栏目“捷元开展‘即买即送’赠书活动”新闻登重

责任人：实习记者 Aflyingfly

2002年第11期杂志

“新闻速递”栏目“松景GeForce4 Ti4600显卡PV-T25F”图片错登成联想QDI主板

责任人：实习记者 Aflyingfly

“实用软件”栏目第42页缺少一幅图片

责任人：当期责编 余蕾

由于编辑部工作的不认真不细致，给广大读者和相关厂商带来了非常严重的不便和困惑，在此编辑部特向大家致以最诚恳的歉意。编辑部内部对相关责任人也进行了严肃处理，希望今后能够杜绝此类低级错误的重复发生。大家如果发现《大众软件》的任何错误，请以最快速度与我们联系。《大众软件》是我们大家的孩子，需要我们共同来把它办得更好。

世界上没有十全十美的事物，没有人可以做到从来不犯任何错误，那样的人从前不存在，现在没有，将来也不可能出现，但是这并不意味着编辑部可以容忍和接受这样的低级失误。每一期的《大众软件》，都会存在着这样那样的过失和错误，这是可以理解的，但当我的某些同事们把这样的情况当作事物的常态而坦然接受的时候，当他们告诉我“某某刊比我们名气大多了，可他们错得比我们还离谱”的时候，我便真的感到有些震惊了。

一份媒体，作为天下公器，担负着向全社会传播知识和思想的责任，它的一举一动一言一行，将影响到无数人的思维和行动，也正因为如此，在媒体上所出现的任何错误，便显得格外引人注目。如果说读者出于对刊物的支持和喜爱而容忍了我们的失误，则编辑便能以此为借口而感到心安理得了吗？难道读者的支持和喜爱不是更应该促使我们的编辑，在每期杂志都更加如履薄冰般地对待自己的工作，力求奉献给读者以更好的内容么？而对于那些视读者的批评和挑剔为吹毛求疵的人，我只能遗憾地告诉他们——你不适合做媒体的工作！

也许大家已经注意到我们的实习记者出现了一些严重错误，应该说这并不完全是他们的责任，这说明编辑部还没有形成这样的一种氛围，使每一个新来的人都能够感受到《大众软件》严肃认真的态度，把能够为《大众软件》的读者服务当作自己无上的光荣和重任，从而全心全意地投入到工作中去。我们没有尽到对这些新员工的责任，这是我需要检讨的地方。

人往往容易苛求他人，而宽待自己，我要说的是：这不是对待生活的正确态度。

walker@popsoft.com.cn

完成于2002年05月30日晨05时31分

信息速递

■本刊实习记者 ICEFOX

半月聚焦

■ 原定于2002年5月21日全部结束免费服务的263，最后一刻“妥协”，将263邮件的免费用户转移到了门户网站新浪。5月18日，新浪网在自己的电子邮件旁边增加了263邮箱的进入通道。原来263.net上的免费邮箱用户，如今可以在263.sina.com上免费使用5M同名免费邮箱。按照新浪的说法，接收263的免费用户并无条件上的交换。据分析，这与此前新浪借263曲线进入全国五大城市ISP领域相关。

■ 近日在北京召开的第5届中国北京国际科技产业博览会上，北京市政府科学技术委员会俞慈声副主任透露，未来两年内，政府采购在同等性能价格比条件下，优先购买国内产品。不过，国内企业并不一定是“土生土长”的本国企业。政府鼓励跨国IT企业在北京设立软件研发机构和合资、独资公司，建立独立的产品开发生产基地，这样也被视为国内企业。去年12月28日，北京市政府公布第一次大规模合法软件招标采购结果，向“土生土长”的金山软件公司采购了1万余套WPS。当时微软的落败引起哗然。

■ 索尼日前在日本东京宣布了其在2002财年的整体发展战略。来自中国索尼的信息表明，在未来宽带网时代，全球性发展的电子、游戏以及娱乐内容，将成为支持索尼发展的三大核心业务。为了提高竞争力，最大限度地综合利用经济资源和品牌价值，索尼将继续在其各核心业务领域内寻找主要业务，并且将所有资源集中化。

■ 近日IDC研究人员对媒体表示，尽管E3上在线游戏的宣传会铺天盖地，但它要大规模地普及还需要几年的时间，因为游戏产业还需要解决诸如宽带连接的普及程度以及提供有吸引力的内容这些问题。不过包括微软、索尼、任天堂和世嘉在内的游戏厂商都相信，在未来数年内，在线游戏服务将扩展到游戏机平台上。

■ 5月14日，一度被认为是数字化革命和唱片工业末日到来的象征Napster公司，其创始人肖恩和CEO康拉德默默然地离开了该公司。就在上周，Napster的董事会拒绝了德国媒体巨头贝塔斯曼以1500万美元收购的报价。高峰时，Napster的用户曾高达6000万，而这家文件交换服务公司现在说，它必须申请破产保护了。使Napster陷入今天困境的不仅仅只有五大唱片公司的版权起诉，还有激烈的竞争。公司的内部人士接受电话采访时态度悲观，认为Napster的商业模式在未来是没有前途的。

■ 国家对网吧等互联网上网服务营业场所进行专项治理行动

根据国务院对我国互联网的新闻宣传和信息内容安全管理工作的要求，文化部决定2002年5月10日至10月1日，集中力量在全国开展“网吧”等互联网上网服务营业场所专项治理行动。要求坚决整治“网吧”等互联网上网服务营业场所中出现的危害国家安全，煽动民族分裂，传播淫秽、色情、暴力、赌博的有害信息等严重危害社会安全的行为；有力打击利用“网吧”等互联网上网服务营业场所，经营含有色情、赌博、暴力、愚昧迷信等不良内容的电脑游戏和非网络游戏；严厉查处容留未成年人在非国家规定时间内，进入“网吧”等互联网上网服务营业场所和未成年人夜间上网等违法经营活动。做好“网吧”等互联网上网服务营业场所的审核、登记和换发《文化经营许可证》工作；建立“网吧”等互联网上网服务营业场所从业者资格审查、入场登记及场地巡查等制度，规范经营行为。整个治理行动将分为摸底与清理（5月10日至7月30日）、换证与规范（8月1日至10月1日）两个阶段进行。预计网络环境将在行动过后得到有效改善。

■ 第三届中国优秀文化网站调查评估活动正式启动

由网络文明工程组委会主办的“盛大网络杯”第三届中国优秀文化网站调查评估活动，近日将于北京、上海、广州、西安等10个城市同时展开。该活动每年举行一届，旨在对我国网民接触文化网站的情况进行定期研究，对文化网站的发展状况进行评估，及时发现取得的成绩及存在的问题，并评选出一批优秀的中文文化网站，以引导和促进文化网站的发展。其调查结果将形成一份《文化网站发展状况》的研究报告，全面反映目前文化网站建设状况及对网民的影响，同时提供网民对于文化网站建设的要求和建议。此次调查活动中，深受社会各界关注的网络游戏产业将成为本次调查中的一个重要课题。预计前期活动将于2002年7月中旬结束。

■ 微软发表IT管理远景趋势探讨

在2002年4月初微软（中国）有限公司推出“安全服务计划”之后，微软公司Windows分部的高级副总裁布莱恩·瓦伦汀（Brian Valentine），在近日于美国拉斯维加斯举行的微软管理峰会上，阐述了微软关于未来软件管理解决方案的前景设想：Server Manager计划和Client Manager计划，以满足客户更多的商业需求。

■ TCL与微软合作开发开放式多媒体信息终端



微软(中国)有限公司与TCL移动通信有限公司在北京签署了合作备忘录。根据双方在备忘录中所达成的意向，TCL将基于微软移动软件平台(Pocket PC 2002 Phone Edition和Smartphone 2002)，开发下一代开放式多媒体信息终端 (OMIT) 产品。预计该产品将在明年年初面世。

■ 威盛电子5月连续出击

5月21日，威盛电子由CEO陈文琦领军参加了2002年度的北京高新技术产业国际周活动，展示了威盛的最新技术成果。陈文琦并在随后CEO论坛中，就“入世”之后国内高新技术发展的挑战和策略问题发表专题演说，展示了威盛对科技未来的观点。

在威盛展示的诸多产品成果中，比较引人注目的是创新设计的Eden嵌入式处理平台。该平台是一款低耗电、低散热与高度整合x86架构的智能型信息应用产品，可以依据市场不同需求定制发展相应的产品。

此外，涵盖支持DDR333内存的KT333芯片组也出现在市场上，该产品可以有力支持选用AMD处理器的用户。新推出的处理器VIA C3型

信息速递

■本刊实习记者 ICEFOX

芯片，首度采用0.15及0.13微米工艺制作，耗电量和散热量显著降低，体现了威盛的技术进步，也是市场的焦点之一。而用户也可以看到威盛2002年正式推出的光驱控制芯片生产线，对IT产业有更直观深入的了解。所有这些都完整呈现了威盛电子近年来致力发展的“全方位连结”技术的成果。而威盛5月17日与精英、迅怡合作进行的「本垒打」打击假货的销售行动，也在市场上成为热点之一。

■ 易拓科技与联维尔实业携手共同推广易拓产品与服务

2002年5月16日，易拓科技公司（ExcelStor Technology）与易拓硬盘中国总代理联维尔实业发展有限公司，在北京人民大会堂辽宁厅召开新闻发布会，宣布易拓科技公司将推出第一款7200转产品木星一代40GB硬盘，并于本月中旬正式批量交货。作为易拓科技公司在中国市场的核心代理商，联维尔实业发展有限公司将成为该新品的主力推广者。

■ 趋势科技发布企业保护战略

2002年5月22日，趋势科技在全球同步推出企业保护战略，来控制爆炸般增长的病毒发作成本。该战略有助于隔离病毒并阻止它们传播，同时还能提高病毒攻击的可视性并使其对网络运营的影响降至最低程度。趋势科技的企业保护战略将为各行业提供灵活的服务和产品架构，使其能集中管理和快速访问趋势科技防毒研发暨技术支持中心，并在以后几个月中，陆续推出第一批3种基于这种综合架构的产品。

■ 晶合实验室测试联盟启动



晶合实验室于近日启动了规划多时的测试联盟，先期加入该联盟的厂商有 Intel（博雅公共关系有限公司代理）、升技电脑股份有限公司（ABIT）、上海圣创科技有限公司（KingMax）、nVIDIA（北京奥波达信息咨询有限公司代理）、西部数据（Western Digital），他们将流动性地提供各自领域的电脑配件来搭建晶合实验室的测试平台。晶合实验室启动测试联盟的主要目的是通过进一步与厂商的合作，保持测试平台的机动性，进一步提高评测文章的权威性，向读者推荐更多更好的产品。根据测试联盟协议，晶合实验室还将与联盟厂商开展进一步的技术交流与合作。另外，晶合实验室还计划于最近扩大测试联盟的范围。

■ 朗讯科技被英国Easynet选为部署DSL首选合作伙伴

朗讯科技日前宣布与Easynet Group（ESY）签订了为期3年的框架协议，负责为Easynet遍及全欧洲的运营部门提供数字用户线路（DSL）组网设备和CPE（客户端设备）及其部署、安装与维护服务。这份为期3年的合同总价值高达2000万美元，使朗讯科技成为Easynet在整个欧洲首选的合作伙伴。

■ Citrix任命亚洲区副总裁并宣布香港为亚洲区总部

Citrix Systems Inc.近期宣布，任命罗仕（Dennis W. Rose）为亚洲区副总裁。罗仕将长驻香港，在致力提升该地区内销售增长的同时，也将负责公司在中国及台湾省、香港特区、韩国、印度、新加坡、菲律宾、马来西亚、印度尼西亚、泰国及越南各地的市场推广、支持、业务管理和新兴市场发展等各项事宜。此外，还宣布将香港办事处由原来管理北亚区业务扩展为亚洲区总部，并计划进一步拓展中国及韩国市场。

■ SIF教育信息化技术标准正式引入中国

目前，教育信息化技术标准（Schools Interoperability Framework，简称“SIF”）被正式引入国内并全面应用于教育信息化建设。为了对此项SIF标准进行深入、正式的探讨和推广，并在国内各大学府、著名教育软件企业之间达成广泛的技术交流和产品应用，由北京大学教育学院倡导的“教育部远程教育标准推广研讨会”在京召开并取得圆满成功。

言论

“我们现在确实没有春风得意的感觉，反而如履薄冰。”

中国通信业新“老大”——中国移动的副总经理鲁向东谈及电信格局巨变之后的感受

“请把‘民族’改成‘国内’！”

北京软件产业促进中心主任姜广智在主题为《民族软件产业路在何方》媒体研讨会上的开场白

“我很好奇，接下来还有什么样的保护措施？也许他们将会禁止贩售麦克笔（felt tip marker，笔头是纤维的记号笔）。”

Sony的光碟片（CD）防复制技术被用麦克笔简单破解之后，在alt.music.prince上的一个留言

信息速递

■ 本刊实习记者 ICEFOX

■ 新浪与双威启迪共同打造远程教育平台

新浪网与北京双威启迪远程教育咨询服务有限公司，日前在京宣布共同推出远程教育平台。该平台将新浪的网上教育系统与双威启迪的卫星通讯技术、授权资质、各地区实地学习中心的远程教育系统结合起来，以IT认证培训和管理培训课程为主，提供了天网地网互联、视频在线并存的远教平台，以满足各类学员的需要。

■ AMD向湖南教育系统捐赠计算机

为帮助湖南地区儿童、青年尽快搭上信息时代的特快列车，美国AMD公司近日向湖南省捐赠了300套电脑系统。其中有260套将分别送到湖南省中小学校，主要用于学生学习电脑知识；其余40套将捐赠给湖南省电化教育馆计算机技术教室培训中心使用，以帮助提高整个湖南的计算机教育水平。

■ 雅虎中国换帅

雅虎公司近日正式宣布，由雅虎北亚区营销副总裁陈宏守(Hilo Chen)出任雅虎中国总经理，领导雅虎中国团队推动和拓展雅虎在中国的总体业务运营。这也标志着雅虎中国借今年初主推2002 FIFA世界杯合作项目的良机，持续全面开拓中国市场，进一步带动中国的业务向多元化发展的趋势。

■ 威盛电子冠名小熊在线第八届全国DIY大赛6月拉开帷幕

小熊在线网站（www.beareyes.com）近日迎来了它的第八届全国DIY大赛，威盛电子出资冠名了本届大赛。每年两次的全国DIY大赛已经成为代表全国电脑爱好者心声的标志性大赛之一，受到了广大DIYer们的热情支持和拥护。

■ 未来窗里看世界

5月17日，LG电子在北京新世纪酒店再次拉开了“未来窗里看世界”——2002年LG显示器新品发布会暨全国24城市巡展的序幕。LG电子在发布会上展示了即将在中国市场推出的4款新品“未来窗”显示器——“微笑”的平面显示器772EF Plus、775FT Plus，“轻薄”型液晶显示器L1510S、L1810S，以满足不同的市场消费需求。

■ 方正开展数字产品全国巡展系列活动



近期，方正科技信息产品有限公司借新款上市为契机，以“可爱中国”为主题开展数码相机全国巡展，展示方正推出的两款国产数码相机产品——方正PhotoPower100和方正PhotoPower225。此外，方正公司还分别于5月24日、28日、30日在沈阳、广州、成都进行主题为“迎接A3打印新时代”方正打印机新品上市暨全国巡展活动。此次参加巡展的产品，包括其主打产品A3幅面激光打印机方正文杰A6100、方正文杰C8200彩色激光打印机和方正文绘1000C彩色喷墨打印机。

■ Adaptec与IBM签订销售协议

2002年5月20日，数据存储接入解决方案的提供商Adaptec公司在美国加州密尔塔与IBM公司签订了OEM销售协议，成为了其1Gbit和10Gbit iSCSI主机总线适配卡以及相关芯片的全球供应商。此举显示了双方在对iSCSI技术领域方面的重视。

■ 深思洛克参加首届中国软件反盗版解密挑战赛

北京深思洛克数据保护中心，携其集成智能卡技术的高强度软件加密锁——深思IV，成为首届“中国软件解密挑战擂台赛”（software.ccidnet.com）的擂主。这次挑战赛是由中国软件行业协会知识产权保护分会（中国软件联盟），为纪念“4.26世界知识产权日”而发起的系列活动之一。

■ 赛尔在线教育网力推网络C计划

赛尔在线信息技术有限公司尝试全新的“ISP+ICP+信息平台”的服务模式。近日，该公司推出名为“C计划”的系列增值服务产品。其中，首款产品定名为“C计划之解惑”，该产品将在五月正式和广大消费者见面。

■ 盟创举行周年庆典促销活动

北京盟创科技有限公司在春季推出了自有品牌的Runner显卡和LCD后，在其创立周年之际又推出“重金重礼庆周年”活动，活动的一等奖是价值￥3200的盟创Runner 502液晶显示器。

数字化IT

13000：就在近几个月中，美国福特汽车公司的系统遭黑客恶意入侵，窃走了13000个顾客的帐户及信用卡资料。这些资料是福特的顾客在消费时留在销售部门的，在北美地区有着非常大的商业价值。

70%：韩国Hynix Semiconductor（现代半导体）公司日前声称，在中国现货市场出售的Hynix 128兆DRAM内存中，多达70%是假冒产品。假冒内存芯片和模块的封装地在台湾省，均贴有仿制的Hynix标签。

10亿：微软5月19日在旧金山宣布，10年内将投资10亿美元于XBox的网络游戏服务计划，以在未来的网络游戏市场竞争中取得足够的优势。该计划名为“XBox Live”。按照微软的描述，该服务将构建一个“网上迪斯尼”，任何玩家都可通过因特网在这里进行棋牌、竞速、体育和冒险类游戏。

15000与5000：南京警方开始加大对“网吧”的扫黄力度，除对违规涉黄的“网吧”将处以停止联网、停机整顿和15000元以下的罚款外，对个人在“网吧”登录“黄色网站”者也处以5000元以下罚款。

12%：普华永道公司（PwC）5月23日发布的报告显示，美国互联网广告业2001年的收入与上年相比下跌了12%，但比传统媒体广告业收入的表现还是稍好一些。

产品快报

■本刊实习记者 ICEFOX

■ 英特尔新推3款芯片组



2002年5月21日，英特尔公司推出3款芯片组——英特尔845G、845E和845GL。现已上市的新芯片组包括集成的高速通用串行总线（USB）2.0，其带宽比现在的USB1.1增加40倍。英特尔还宣布推出4种台式机主板：符合ATX规范的英特尔台式主板D845GBV和D845EBG2，更小一些的Micro-ATX规范的英特尔台式主板D845GRG和D845EPT2。

■ 神州艾崴买主板送移动盘促销活动

近期艾崴主板的代理神州艾崴推出了以低价888元买艾崴XP333主板及999元的价格购买P4D主板的用户，可获神州艾崴赠送的32M USB移动盘的促销活动，限量发售。

■ 泰腾科技近期推出DC-462系列风扇

继DC-370A系列之后，泰腾科技于近期推出了其DATACOOLER风扇的又一系列产品——DC-462。DC-462系列在外形上的变化不是很大，风扇采用的全部是台湾省原厂生产的较厚的双滚珠铜油风扇，角度加大的镰刀形扇页可使风压增大，配合设计优秀的散热片，提供稳定良好的散热效能。

■ Creative ProdiKeys小知音携手长城、海信



新加坡创新科技有限公司，日前在王府井大饭店阳光俱乐部发布了其电脑音乐新产品——“ProdiKeys小知音万能电脑琴”，同时在发布会上宣布与中国长城计算机深圳股份有限公司和青岛海信计算机有限公司达成合作意向并举行了签字仪式。长城公司在签字仪式中同时发布其新产品——以创新公司新产品ProdiKeys小知音万能电脑琴与主流声卡产品Sound Blaster Live! Value作为标准配置的“长城嘉翔小知音——家庭音乐电脑”。

■ 厦华显示器推出世界杯有奖竞猜活动

随着世界杯赛期的到来，厦华显示器也推出了“足踢世界，手点厦华”网上世界杯有奖竞猜活动——凡在网上参与竞猜的点击者，均有机会获得厦华高清晰数字电视、厦华液晶电视显示器等奖品。此次竞猜活动，将通过新浪网向全国发布这一消息。任何参与者只要在5月20日~6月30日期间，上网点击相关竞猜题目并提交答案，就有机会获取大奖。

■ 漫步者隆重推出新一代多媒体影院S5.1M



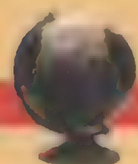
自成功推出S2.1、S2.1Digital、S4.1和S5.1后，漫步者针对电脑市场听到的不同声音，对S5.1过于庞大的体积进行了改进，新品S5.1M近日推向市场。该产品体积相对小巧，造型更简洁，而品质则延续了原品的特点。漫步者将S5.1M的全国统一售价定为1180元，正好与创新的Inspire5300相同，其用意不言而喻。

■ 同方育龙3000亮相成都

近日，清华同方教学仪器设备公司参加了在成都举办的第四十四届中国教学仪器设备展。在此次展会中全面介绍演示了同方育龙系列，此款产品涵盖了多媒体计算机网络系统、多媒体电视教学系统、教学评估系统、校园广播系统等，具有教学、管理、办公、科研、图书馆等多种功能。

■ 丽讯科技液晶显示器市场又有新动作

美国丽讯科技近日一举推出了3款LCD显示器产品——LX520型15"、LX720型17"、LX920型19"显示器，对显示器市场又发起新



环球

欧洲：据《纽约时报》报道，雅虎准备和其主要竞争对手之一eBay在欧洲的德国、英国、法国、西班牙、意大利和爱尔兰6个重要国家开展合作。它将于近期在这6个国家退出网上拍卖业务，并为竞争对手网上拍卖公司eBay的拍卖网站做广告，而其他地区的经营战略则保持不变。

美国：尽管最近的经济局势持续低迷，但是Dell公司6月份还是宣布了该公司本季度销售业绩超过去年同期的利好消息。尽管事先有所预料，但是Dell的表现还是略微超过了华尔街的预期。

日本：Sony音乐和娱乐公司近日宣布，其麾下著名加拿大歌手Celine Dion的新专辑将无法在电脑上播放。该公司发言人声称，之所以采取这种新技术的CD制式，是为了抑制在个人电脑上越来越泛滥的盗版行为，以保护歌手和制作公司的正当知识产权。

一轮冲击，为近来显得有些低迷的液晶显示器市场注入了一针“强心剂”。

■ EMC推出新品液晶显示器



近日，EMC的新品BM568 Ⅱ代液晶显示器出炉。该产品全部采用SUPER A级的液晶面板，在可视角度、亮度/对比度、响应时间这3个液晶显示器最重要的技术指标中，表现得很出色。并且支持中文OSD菜单，配以一个可将显示器的各项显示性能调节到最佳值的“AUTO”键，使用户可以方便地调节各项显示属性。

全国软件零售排行榜（2002年4月）

	应用类		娱乐类
1	KV3000杀毒王	1	传奇——秒卡
2	瑞星 2002	2	石器来吉卡
3	金山毒霸	3	魔力宝贝发财包
4	金山快译	4	石器年兽包
5	豪杰超级解霸 2001XP	5	2002FIFA 世界杯
6	诺顿网络安全特警	6	半条命——反恐怖精英
7	金山词霸	7	倚天月费卡
8	作曲大师 2002 简谱版	8	英雄无敌Ⅳ
9	还原精灵 2002	9	GP 梦龙包
10	新电脑工具箱 3	10	千年 Ⅱ——极乐洞

	综合类		
1	菜鸟网页E路通——Flash	6	新东方背单词2
2	超级兔子魔法设置	7	轻松易点工具软件学堂
3	轻松易点学电脑	8	PHOTOSHOP6.0实例学堂
4	注册表 DE 魔法设置	9	跟我学拼音——新
5	英语发音——滚瓜烂熟	10	图形图象制作全面通

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。

图片新闻



第五届“中国北京国际科技产业博览会”5月23日在中国国际展览中心开幕，科博会通过展览会、技术成果交易和经贸洽谈、高层论坛演讲、部分大型及专项交流、网上活动五大载体，展开新技术、新机会，交流新思维、新理念。图为中国北京国际科技产业博览会会场外的人群。

■《瑞星杀毒软件香港版》隆重上市

北京瑞星科技股份有限公司，5月16日在香港正式发布《瑞星杀毒软件香港版》，此次发布的产品包括瑞星单机版和网络版系列杀毒软件产品，所有产品均支持中文繁体、中文简体、英文和日文界面，由香港著名的蒙恬集团荣昌电子有限公司代理销售，同时，瑞星香港电脑安全资讯网站（www.rising-hk.com）和技术支持热线也即时开通，此举标志着国产杀毒软件已迈出了进军国际市场的第一步。

■ NESO、华硕强强联手推出促销新举措

2002年5月24日至6月中旬，NESO、华硕联合举办“喜迎世界杯，好礼三重奏”大型产品促销活动。活动期间，凡购买NESO特丽珑纯平显示器、华硕主板任一款产品即可获赠“DIY一族优惠储值卡”，可以得幸运大奖，更可以优惠价购得NESO特丽珑全系列纯平显示器。

■ 华旗资讯新辟领域，爱国者数码相机即将上市



日前，IT硬件厂商华旗资讯开始全面进军数码产品领域，即将推出两款国产数码相机——爱国者DC1350和爱国者DC350。它们主要面向家庭用户和广大数码爱好者，预计会在市场上形成新的竞争力量。此外，华旗近日还接连针对新品高清晰LCD、智能温控机箱、移动存储器推出促销活动，表现颇为醒目。

■ 多彩科技的鼠标新贵DLM-308AP上市

多彩科技于日前推出一款全新设计的鼠标——DLM-308AP。该产品是一款为游戏玩家量身定做的产品，采用最新的透镜式原理设计及可编程的3按键技术，提高了鼠标定位的解析度、稳定性和鼠标自身的平滑度，使游戏玩家能进一步体味到游戏操作的感觉。

■ 紫光数字新产品刮起“平民风”



日前，清华紫光推出了具有TMA透扫功能，定位普通家庭用户的新型扫描仪A680，即能轻松扫描普通相片，也能直接对底片进行扫描。该扫描仪采用超薄CCD技术，重量仅为2.3KG，同时拥有600dpi×1200dpi的高物理分辨率，能够满足广大家庭用户的各种需求。48BIT的色位、16位的灰阶能对原稿进行较为逼真的还原。USB1.1的接口使扫描输入更加快捷，并设有快捷键，便于用户使用。此外，其最新数码相机产品——UnisDC5110，在市场上也引起良好反应。该款产品是目前国内首款300万像素的国产数码相机，市场定价将在1880元，较市场上同档次的国外产品具有明显的竞争优势。

■ 东方影都全能王直击播放软件市场

5月中旬，出品播放软件《东方影都》的交大铭泰公司宣布，公司将于今年5月底、6月初推出全新的《东方影都》“三剑客”，包括《东方影都全能王》、《东方影都立体浏览器》和《东方影都遥控专家》，并附赠多种实用软件工具。



厂商：清华创新
上市：2002年4月
售价：1 280/1 680元（32MB/64MB）
附件：USB连机线、驱动盘、机套、挂带、耳机。
推荐：准备购买复读机和MP3播放器的消费者或经济较宽裕的学生。
咨询电话：010-68910076

眩目度：
口水度：
性价比：



魔之左手

祺龙TH-3221型MP3播放器

清华创新和赛迪集团共同创立的“祺龙”这一品牌，一直是消费类数码产品市场，特别是复读机市场上较突出的品牌，这次清华创新面向数码消费市场，推出祺龙TH-3221型多功能MP3播放器，集成了复读机的功能，成为一款非常有特色的产品，它拥有MP3播放、录音、调频收音、复读和文件存储等多项功能。



TH-3221MP3播放机

TH-3221的造型上宽下窄，很像市面上常见的手机，这样的设计既可保持单手操作的方便性，又能同时容纳较大的显示屏。播放器正面上部的反射式液晶屏可显示5行信息，反射式显示屏虽省电，但在暗处的显示会很不清楚，再加上这款播放器使用的屏幕灯较暗，在夜里常常无法看清屏幕的显示情况。

显示屏下方是分成两部分的按键面板，上部分是环型排列的状态按钮，分别有音量调节按钮、音效状态按钮、功能选择按钮和播放顺序按钮。播放控制键和翻页键则在按键面板的下部，其中“播放/暂停”、“快进”、“快退”、“停止”四个按键集成在一个圆盘上，便于单手操作。面板上按键的距离比较大，完全可以闭上眼睛凭触感操作。因为所有按键都比较突出，这款MP3机在侧面设计了一个按键锁定钮（Hold），可以使面板上的按键暂时失效，以免按钮在较拥挤的地方被误触。

这款MP3播放器内置32/64MB闪存，并可使用16MB～128MB的MMC存储器进行扩充。使用一节普通7号电池供电时可提供5小时的播放时间，当30秒内没有任何播放任务及操作时，播放器会自动关闭电源以节省电力。

TH-3221播放器拥有26级音量调节和普通、摇滚、爵士、古典四种音效模式，可更加出色地表现不同风格的音乐作品，其音质在同类播放器中属中等水平。播放器使用USB接口上传下载文件，我们从计算机上下载一首4MB的MP3用时15秒左右，将播放器内置的64MB存储空间装满也仅用约5分钟，这时一般可存储12～16首128kbps采样率的MP3歌曲，已接近一盘CD的歌曲容量。



漂亮的耳机

在播放MP3时，TH-3221可显示MP3歌曲名和歌手等基本信息，支持简体中文、繁体中文和英文显示。随播放器赠送的立体声耳机设计不大好，易从耳中滑落，且长期佩戴会感到较累。

该款MP3播放器提供了相当多的额外功能，除一般播放MP3和录音功能外，还内置了数码调频收音机功能，可记忆9个电台波段，还可直接录下电台节目。使用信息同步等功能，我们还可以让MP3播放机变成一个复读机，学习娱乐两不误。不过，其过多的按键在实现这些功能时显得有些力不从心，部分功能需要持续按键，特别是复读功能，用户要在需复读的段落中持续按“Repeat”键，非常不便。

由于TH-3221允许用户上传下载非MP3格式的文件，因此用户完全可将它当作一款便携式移动存储器使用，考虑到现在市场上便携式存储器的价格，这一功能还是较超值的。TH-3221可完全脱离电脑直接对内存中的数据进行删除排序等操作，它还支持升级Firmware（固件，相当于主板和显卡的BIOS），因此我们可通过升级Firmware扩展其功能，例如支持WMA、AAC等格式的音乐文件等。

编辑点评

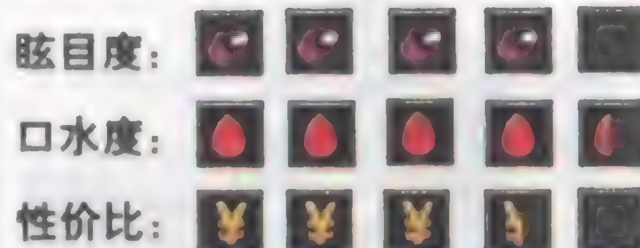
作为一款以多功能取胜的数码播放器，祺龙TH-3221是至今为止我们见到的功能最全面的产品。它拥有如此多的功能，确实让我们惊喜，但这也使得其体积偏大，其他诸如背景灯太暗、开机太慢等问题也是产品不太成熟的表现，我们相信在产品正式上市时应会得到纠正。

Acer 633LC笔记本电脑



厂商：宏基电脑（Acer）
上市：2002年5月
售价：23800元
附件：系统恢复盘2张、工具盘2张、DVD刻录盘1张、SmartCard 2张。
推荐：比较注重性能又追求性价比的移动办公用户。
咨询电话：010-68472323

眩目度：
口水度：
性价比：




晶合实验室 魔之左手

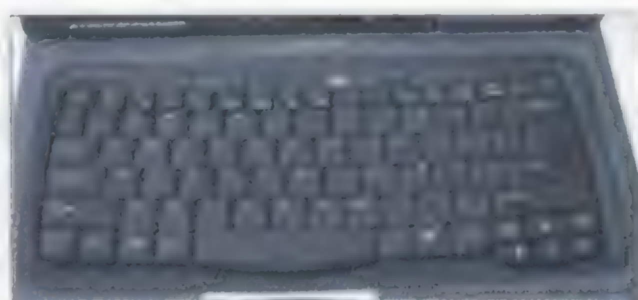
最近宏基发布了TravelMate 63X系列的Pentium 4笔记本电脑：632XC和633LC。它们作为Acer投放大陆市场的中高端产品，却为用户提供了相对较低的价位，用高端Pentium Ⅲ笔记本电脑的价位买到Pentium 4笔记本电脑，这无疑是很大的诱惑。


灵巧的外形


logo

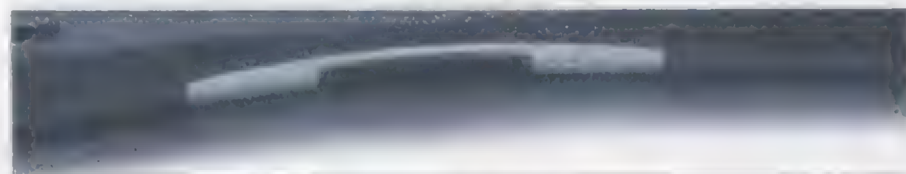
我们拿到的Acer TravelMate 633LC是TravelMate 63X系列中最高端的一款，它采用华贵的银色外壳，面板上点缀着宏基的椭圆形新标志，外形尺寸为323×265×35mm，重量为2.67kg（配备15″显示器的型号），在全内置型笔记本电脑中算是比较轻巧的。该产品使用1.7GHz的Pentium 4-M移动处理器，ALi芯片组，配备256MB DDR内存（可扩充至1GB），30GB硬盘，15″TFT显示器，显示芯片采用NVIDIA的GeForce2 Go，板载16MB DDR显存。最让人吃惊的是这款产品配备了DVD+RW，国内市场上这个价位的Pentium 4笔记本电脑有DVD+RW的配置，我们还是第一次见到。其使用自带锂电池工作时间最长为2.5小时，电池充电时间较长，使用中充电需3.5小时，而快速充电也需要1.5小时左右。

TravelMate 633LC笔记本电脑的键盘采用人体工程学设计，带有弧形的键位排列，可以让用户在比较狭窄的键盘上获得较为舒适的手感。633LC采用标准84键键盘，键距18mm，最小按键行程为2.5mm，手感相当不错。该笔记本电脑仍然使用触摸板指点设备，除标准指点设备的双键外，在触摸板下方还提供了“互联网卷动”按键，可实现“前进”、“后退”以及网页卷动等功能，方便用户浏览网页。键盘上方有5个快捷键和E-mail来信指示灯，其中3个可编程键能自定义。

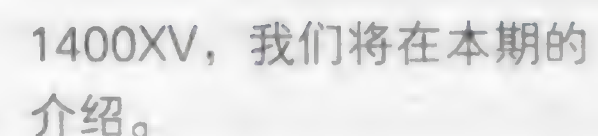

键盘

这款笔记本提供了56kbps Modem和10M/100M网卡，甚至还有IEEE 802.11b无线网卡，多种连接方式让用户真正拥有随时上网的条件。后面板上紧密排列着大量的扩展接口，包括外接显示器接口、音频I/O接口、PS/2接口和打印口，还有视频输出，能充分发挥GeForce2 Go芯片的功能；另外它提供2个USB接口（其中一个位于侧面）和一个IEEE 1394接口，便于用户进行大量数据的传输。此外，笔记本上留有Smart Card扩展槽（左侧）和红外线端口（正前方）。


后面板接口


红外线端口

宏基公司随机附送了简体中文Windows XP家庭版操作系统。借助Pentium 4的强大动力，Windows XP不仅提供了绚丽而友好的界面，而且在娱乐性方面也有不俗表现，当然它也让系统更加稳定。


DVD+RW

这次宏基还发布了另一款同样独具特色的P4“家用笔记本电脑”——Aspire 1400XV，我们将在本期的《移动PC专题》中详细介绍。

编辑点评

编辑点评：作为宏基的高端机型，TravelMate 633LC拥有相当不错的性价比，结合了移动P4处理器、15″大屏幕、GeForce2 Go 3D显示芯片、DVD+RW等众多卖点，在办公、娱乐等方面都有相当不错的表现，相信它会在市场中得到相应的地位。



厂商：新声电子
上市：2002年4月
售价：480元
附件：中文说明书、音频连线
推荐：喜欢玩游戏、看DVD的普通电脑用户。
咨询电话：020-38870167

眩目度：
口水度：
性价比：



别理我

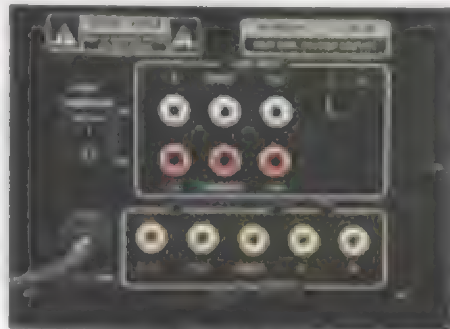
兰欣S-930音箱

近两年，广州新声电子推出的兰欣系列音箱凭借低廉的价格和良好的品质异军突起，取得了不错的业绩。这次送测的S-930是一款5.1模拟音箱，支持电脑及多声源播放设备输入（如带AC3/DTS解码器的DVD影碟机）。

兰欣S-930外观设计小巧、时尚，主色为黑色。5个卫星音箱为塑料箱体，配有额外的支架易于摆放，它们的构造几乎完全一致，不同点在于后置环绕音箱音频连线较长，3″纸盆喇叭能够覆盖中高频较广的频响范围。主音箱采用5″低音单元，黑色箱体与银白色控制面板搭配，时尚而不失稳重。


漂亮的真空荧光显示屏

控制面板上有一块真空荧光显示屏，在有音频信号输入时，反映不同频段峰值的彩条会在你眼前变幻跳跃，平添一番动感与乐趣。面板上还有4个音量控制旋钮，分别控制前置音量、低音音量、中置音量以及后置环绕音量。这种多声道独立调节功能在实际使用中非常实用，毕竟大多数用户的音箱并不是严格按照理论上的最佳位置放置，其更深层次的意义在于各声道的信号都是独立放大，当然这也造成功放部分发热量较大，因此主音箱背部安装有一个很大的散热片，试用时我们发现散热片的发热量不小。


背面接口

部分5.1声道声卡配合软件播放立体声（左右声道）的时候可能出现低音单元没有信号的现象，因此这款音箱在音频输入莲花口右边提供一个5.1←→2.1转换开关，以解决这一问题。

随音箱提供了详尽的中文说明书，列举了主要性能参数，卫星音箱频响范围为120Hz～20kHz，低音单元为20Hz～150Hz，基本能满足人耳的听音要求。我们试听时声卡采用SB Audigy豪华版，以保证纯正的音色和极低的噪声。测试分为频响范围测试、音乐播放（高、中、低频测试）、DVD播放（5.1效果测试）3部分。用“Audio100 audio tester”进行频响范围测试，结果让我们非常惊讶，兰欣S-930的低频竟然可以较轻松地下潜到50Hz，这在5″低音单元中是比较少见的，继续向更低频移动衰减会比较严重。高频部分可以达到12 500Hz，再高就比较勉强了。

我们选择典型的古筝曲《出水莲》作为高频测试音乐，兰欣S-930表现一般，在极安静的环境下还是可以感到存在一点丢音现象，音色也不是很纯净。人声是中频的典型代表，也是人耳最敏感的波段，女歌手蔡琴的嗓音厚重而甜美，我们选择了她的数首歌曲如《机遇》、《渡口》（人声部分）进行试听，应该说其表现还是合格的，依稀能够感受到歌曲中的丝丝甜意，美中不足的是，音量渐大时音乐稍显干涩，这也是X.1系统卫星音箱中常见的现象。低音部分试听了《悲情城市》，由于有足够的下潜深度作保证，表现出色，把那种忧伤压抑的气氛渲染得非常煽情。

DVD视频播放效果不仅取决于音箱，还依赖声卡甚至AC3/DTS解码器，因此我们只将它作为一种辅助测试。兰欣S-930不仅可以直接接驳声卡，也可以接驳DVD影碟机或者AC3/DTS解码器。我们选择AC3音频格式的《角斗士》、《指环王首部曲》进行赏析，受限于软件解码，实际效果无法和硬件AC3解码的数字音箱相提并论，在模拟音箱中属于中等水平。

主要性能规格：

功率放大器输出功率：卫星音箱15W×2RMS，低音单元25W RMS

实测频响范围：50Hz～12 500Hz

信噪比：≥80dB

注：RMS表示不失真额定功率指标。

编辑点评

一款对普通电脑用户来说还不错的产品，兰欣S-930多媒体音箱在测试中表现中规中矩，频响范围较广是一个突出的优点，适合欣赏DVD影碟以及玩游戏。如果价格进一步下调则更具竞争力。

易拓木星40GB硬盘



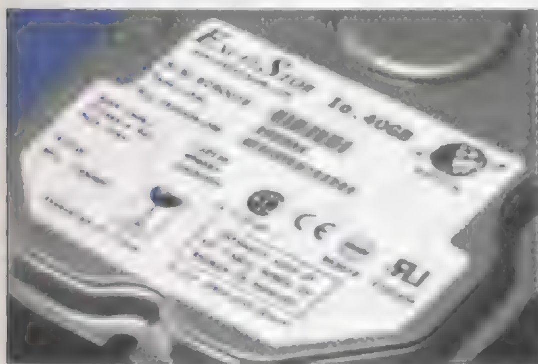
厂商：易拓科技（ExcelStor）
上市：2002年5月
售价：640元
附件：不详
推荐：支持国产品牌的DIY用户
咨询电话：010-82011358

眩目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 小虫

随着硬盘价格的不断下滑，新产品也随之层出不穷，单碟40GB的硬盘不觉间已成为今年市场的主流。在IBM和长城公司签订了3年的合作协议之后，我们终于看到了这款中国造的易拓木星40GB硬盘。



木星40GB硬盘正面标签

易拓（ExcelStor）是长城科技股份有限公司的下属子公司，因此这次送来的木星40GB硬盘与IBM的"嫡系"120GXP有着千丝万缕的关系。木星40GB硬盘标称单碟容量40GB，转速为7200r/m，ATA/100接口，平均寻道时间为8.5ms，2MB缓存。从指标上看，这完全是一年多来主流硬盘的规格，不过它采用了IBM的玻璃盘片工艺，还加入了磁头不接触盘片启停机制、抗偏移磁头伺服技术、智慧型自我健康检查功能几项新技术。从BIOS显示的IC信息来看，这确实是一款IBM硬盘。不过它的外观并没有太多地显示这一点，但在电路板上，我们还是看到了IBM的芯片。



木星40GB硬盘背面

在首批产品走向市场后，易拓公司还将在今年第三季度推出容量分别为60GB、80GB的硬盘。作为易拓硬盘的中国总代理，联维尔实业发展有限公司将是该产品在国内的主力推广者。



木星40GB传输速率曲线

测试时我们用一块WD1000BB（100GB）硬盘来和木星40GB进行比较，我们将木星40GB全部容量划分到一个分区，然后在WD1000BB上分出一个40GB的主分区以便进行对比。下面来看看测试的情况：

硬件平台
CPU：P4 2.53GHz（133MHz外频）
主板：Intel D850MV（i850E芯片组）
内存：三星PC 800 RDRAM 128MB×2
显卡：NVIDIA GeForce4 Ti 4600样卡
软件设置
NVIDIA 28.32公版显卡驱动@DirectX 8.0（4.08.00.0400）
Intel Chipset Software Installation Utility 4.00.1009版
Intel Application Accelerator 2.10.2111
英文Windows 2000+SP2

WinBench99 2.0测试结果

测试项目	易拓木星40GB	WD1000BB
商业磁盘测试（kB）	13500	18300
高端磁盘测试（kB）	34600	34800
起始传输速率（kB）	47100	43500
终止传输速率（kB）	25200	41600
随机寻道时间（ms）	13.9	11.3
CPU占用率（%）	0.254	0.507

木星40GB的测试表现中规中矩，虽然起始传输率较高，传输速率曲线比较平滑，但是速度下降相当明显，在商业磁盘测试和高端磁盘测试里，它全面落后于WD1000BB。不过在SiSoft Sandra 2002的文件系统测试中，它以31092分领先于WD1000BB的28424分，但我们认为这个得分仅供参考。在发热量和噪声方面，木星40GB的表现还是令人满意的。

编辑点评

在硬盘市场相对较饱和的今天，易拓介入其中似乎不是一个特别好的时机，并且由于产量的缘故，木星40GB的售价相对其他品牌也没有什么优势。鉴于IBM和长城硬盘在过去一年多的时间里并不太好的口碑，我们在测试中着重测试了其稳定性，结果令人满意。但我们短短几小时的测试，还不能代表这款硬盘在长期使用下的表现，这方面还有待时间的考验。



厂商：交大铭泰
上市：2002年5月
售价：19元
附件：说明书、回函卡、正版用户卡
推荐：普通电脑用户
咨询电话：010-62501955-610

眩目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 iCat

东方大典Ⅱ

铭泰公司从翻译软件起家，经过市场的洗礼和几番融资后，现在已经发展成一个综合性的软件开发商，产品线也由单一的“东方快车”发展为集语言翻译、娱乐教育、互联网、电脑安全4大系列，十几款产品。2001年12月，上海交大入股，铭泰再一次易名为“交大铭泰”。

交大铭泰正式成立后的第一款产品就是《东方大典Ⅱ》，晶合实验室也在第一时间对它进行了测试。现在市场上份额最大的词典类软件非《金山词霸》（最新版本为2002版）莫属了，所以我们测试中着重将它和《东方大典Ⅱ》作对比。

打开程序你会发现它的主界面与《金山词霸2002》非常相似，二者的基本操作，如：复制、朗读、保存、打印等也几乎一模一样，甚至连按钮的位置和顺序都一样。这一方面说明《金山词霸2002》的界面设计非常经典，值得学习；另一方面，这样做想必也是为了吸引《金山词霸》的用户群，使他们能够很快上手。除了“大同”之外，细用起来还是有不少“小异”的。《东方大典Ⅱ》主界面的右下角有两个功能键分别是“网络词典”和“迷你界面”，前者可以让用户连接到交大铭泰的网站上进一步搜索要查的单词，后者则可以将界面变成只占用很少桌面空间的迷你界面，比起《金山词霸2002》的新浪搜索和每日新闻来更加实用一些。《金山词霸2002》的主界面中左下角切换广告条的按钮，在《东方大典Ⅱ》中也换成了方便实用的取词模式切换键。最重要的不同是《东方大典Ⅱ》中多了一个“超级搜索”功能，这是一个模糊查询的工具，有了它即使你没能记全整个单词或词组也可以查到，实际使用时发现搜索结果最多只能有51项。

图片取词一直是东方大典系列的一个特色，特别适用于那些喜欢用图片做按钮的网站，虽然想法很好，可这个功能却一直没能达到实用的水平，智能取词和鼠标取词效果都不理想，因为图片有大有小，以最理想的就是鼠标画框的取词方式，不过只能用键画框，虽然翻译效果好了很多，但是取词时往往弹出右键关联菜单，遮挡取词窗口。另外，图片文的清晰度、文字及背景是否为纯色、文字是否为常的标准字体等都直接影响取词的效果。《东方大Ⅱ》还可以在网上实时更新词汇，这一点和著名的eye很像，其实很多台湾及国外的词典软件早都开像杀毒软件一样提供在线升级新词的功能了，而且新的速度也丝毫不亚于杀毒软件，只是以前大陆没有厂商这么做。《东方大典Ⅱ》也可以更换界面格，但不像《金山词霸》那样不同界面间的差异仅是纹理和色彩，它连整个主界面的布局都变了，让看了更有新鲜感。

从词汇量上来看，《东方大典Ⅱ》具有75个专词库，720万词条，比起上一个版本有所精简。词类软件最主要的还是实际的查询效果，这个方面的试是具有一定局限性的，因为我们不可能查询所有词汇进行比较，也不可能通晓所有专业词汇，但由是和《金山词霸2002》的横向比较，所以条件一致就是公平的。对比鼠标取词发现，《东方大典Ⅱ》些情况下取词不完整（如图）。在主界面中查询单词时，多数情况下金山词霸的翻译要更加详尽一些，特别是查询中文。由于笔者从《金山词霸Ⅱ》就开始使用，所以对它比了解，感觉它的兼容性和稳定性一直不是很好，和他程序一起使用时，会出现“无响应”的情况，在用《东方大典Ⅱ》时，我们发现这个问题也同样在，有时必须重启电脑，程序才能恢复正常。



《东方大典Ⅱ》在附加功能上下了一番功夫，增加了名为“想背就背”的背单词的小软件，还可通过sohu的短信网实现短信背单词，这个功能倒是实用也挺好用，不过就是要掏短信费哦。^o^

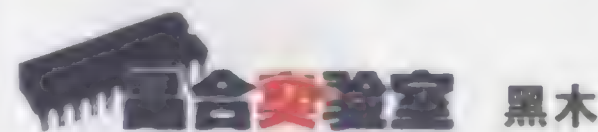
编辑点评

《东方大典Ⅱ》是一款很具有竞争力的产品，但由于开发时间不长，所以无论在程序的运行上还是词典的设计上都欠成熟，需要进一步努力；不过另一方面，它的超级搜索、图片取词等功能又为词典软件注入了新鲜血液，特别是超低的价格对消费者很具诱惑力。



厂商：金山公司
上市：2002年5月31日
售价：49元/双CD
附件：说明书、回函卡、正版用户卡
推荐：普通电脑游戏用户
咨询电话：010-86243222

眩目度：
口水度：
性价比：



黑木

金山游侠2002

近段时间，游戏修改工具的更新换代速度明显慢了下来，也可能是原有的众多游戏修改工具足以胜任目前游戏修改的需要，玩家在这方面的呼声并不很高。所以，对这次金山公司送测的《金山游侠2002》，我们突出测试了它与以往同类产品不同的新功能。

《金山游侠2002》是《金山游侠Ⅲ》的换代产品，对游戏数据的查找、修改功能作了进一步的加强，另外还增加了一些新功能：

1.一键必杀。这是对《金山游侠Ⅲ》中“一键N招”的加强，适合用在格斗类和动作冒险类游戏中，比如用模拟器来玩的拳皇系列、街霸系列，还有精典的PC动作冒险游戏《噩梦鬼魅》等，都可以利用这个功能来发“大招”，而且许多热门游戏常用的组合键已预先设计好了。不过如果需要自己编辑的话，可能对部分青少年玩家还是有些难度。

2.制作网络游戏机器人。网络外挂是目前比较敏感的问题，“外挂”利用服务器或游戏本身的漏洞来投机显然不合理也不合“法”。而《金山游侠2002》并不是去钻游戏或服务器的空子，而是利用其“一键必杀”的功能录制鼠标操作并设置循环，来达到设置自动机器人的目的，应该说这样的机器人比一般的网络“外挂”更具备合法性，因为它不会增加网络游戏服务器负担。当然你也可以用复杂宏编辑器修改已经录制的操作，或在游戏中抓点，动手编辑功能更加强大的机器人。

3.游戏寻呼机，这是《金山游侠2002》新增加的一个功能，你可以在网上即时查找正在和你玩同一个游戏的玩家，看看谁与你同在。在游戏中则可以点对点沟通心得体会，即时交流各种秘技绝招。另外还可以像在本机一样浏览、交换对方提供的存盘文件和游戏录像。

4.拍摄游戏动画。游戏录像机是《金山游侠2002》中新增的一个工具，它能将当前的图像和声音记录下来并存储为AVI格式文件，支持声音录像、图像录像、混合录像，还可压缩、制作软件教学短片。这项功能我们认为还是相当有用的，将自己精彩的奋斗过程记录下来，在朋友间炫耀一番，可以说是很多玩家的梦想。

除上述功能外，《金山游侠2002》的主要本领还体现在查找和修改游戏数据上。除了提供切换修改方式外，还提供了智能弹出对照修改方式——在游戏进行过程中按下设定好的热键，就会立刻弹出修改界面，而游戏原来的画面仍然保留。《金山游侠2002》能比较精确地定位游戏程序在内存中所占的地址空间，大大减小了搜索范围，从而使搜索过程变得更为快捷。它可以修改包括DOS下的多类型游戏，稳定性不错。玩家在搜索游戏数据时，既可以输入准确数据，也可以进行模糊搜索，还可以对一组数据进行联合查找。此外玩家利用《金山游侠2002》还可以自己制作专用修改器，只要点按“保存到金手指”这一功能键，就可将修改后的结果保存下来，下次用的时候点击“载入金手指”就可以直接调用了。这样的好处是针对同一类型的查找和修改不必反复进行同样操作，而且还可以放到网上供大家一起分享。

《金山游侠2002》对正版用户有着VIP级的待遇——可以定期在线更新《金山游侠2002》的最新程序，还能定期下载最热门游戏的专用修改器。另外在《金山游侠2002》的正版包装内还附送以下产品：《金山虚拟光驱1.0版》、《月影传说》完全版、《中关村启示录2》试玩版、《金山影霸DVD》抢先体验版和《金山毒霸2002》试用版。

不过《金山游侠2002》也还有一些不尽如人意的地方。比如：在游戏中调出的词典窗口过大，占据整个屏幕的2/3以上，而且不能缩放，使用起来较不方便；“一键必杀”功能在编辑过程中较繁琐，特别是在一些游戏需要测定按键时间的情况下，编辑起来有一定困难；另外在有的游戏中还不是十分稳定。由于时间关系，我们目前所测试的还不是最终版本，相信上市的最终版本会有所改进。

编辑点评

游戏修改工具在几年前着实红火了一阵，像GB、GM、FPE、GAMETOOLS等，但大多都是以个人软件的形式出现，在功能上都有不尽人意的地方。《金山游侠2002》作为一款该类商业软件系列产品的最新一代，在制作实力上不是那些个人软件可以比拟的，它能紧密结合现今流行的电脑游戏，在编程技术上保持和游戏同步，在功能设计上从多方面为玩家着想，因些非常适合作为当前电脑游戏的常用辅助工具。



盗与道

《国内IT认证考试现象透析》之后续报道

距离撰写专题文章《2002，使徒的灿烂微笑——国内IT认证考试现象透析》已有一个月的时间了，这一话题在我心中留下的阴影正在慢慢褪去，新的专题计划已在脑海里酝酿成型，我比平时更加地努力，为了揭示新的问题，也为了自己能够在6月里有一点时间，享受此生第一顿有中国人参与烹饪的足球大餐

看着案头凌乱的书籍、信件、磁带……我并没有感到烦躁，因为当它们被分门别类、摆放整齐时，新的专题就将和你见面了。随手拿起一封信，信还没有拆开，显然不是我为这期专题准备的材料。用手轻轻一拈，放在掌心掂了掂，信又轻又薄，大概这又是一封只有一页纸却带着微笑的读者来信吧

老实说，我很喜欢看读者的信件，因为我清楚地知道，对于一个用文字封装自己的人而言，读者的来信就好像军人胸前的勋章。无论长短，也不管是夸奖还是责骂，它都代表着有人正在思考，正在用文字与我交流。我享受在这种真诚的交流中，轻轻地撕开了封口。一张白色的信纸，普普通通；寥寥几行文字，整整齐齐。与众不同的是，这其中并不是读者的评语，而是一个从未谋面的朋友在看过《认证考试》的专题后所产生的疑虑。

司马先生：

您好，我是一名上海理工的大学生，我对您在《大众软件》2002年第10期上发表的有关国内IT认证考试的文章很感兴趣，原因是5月21日上海易强公司的王梦龙老师来我校做了一个报告会，主要内容是有关IT业未来的发展和微软认证考试的情况。他在会上谈到他有个朋友最近在《大众软件》上才写了一篇有关认证考试的文章，我想他提到的应该是您。王老师在会上对认证考试的介绍令我很心动，也想去学一学。可是看了您写的文章后，我又迷惘了。我不知道现在去考这些认证考试到底值不值得，希望您在百忙之余能帮我解决这一烦恼

此致

敬礼

一位大学生
5月24日

现在去参加这些认证考试到底值不值得呢？

他的迷惘使我陷入了沉思，薄薄的信纸也忽然沉重起来。原来我还有责任，还有许多必须要说的话。我不得不推开了桌上那一摞摞原是这期专题的内容，翻开了第10期《大众软件》。看着，看着，思绪渐渐回到了那一篇专题最初的创意，回到了撰写过程中我内心世界里激烈的争斗



本刊记者：司马平安
cooper@popsoft.com.cn

反思一：写作的初衷

很多次听长者谈起时间的宝贵，深深地感到人生短暂。于是，深夜里我抱着头，苦思冥想……几十年匆匆而过，在这之中一个人究竟可以做多少真正有意义的事情。也许，年轻时的每一点经历都在默默地暗示着今后的生活，换句话说，学习是另一种投资，一种对人生的投资，年轻的时间与精力是你宝贵的资本，成败的关键在于你如何善用。

因此，我决定对国内各种IT认证考试作一次全面的调查，提供翔实的情况以助你选择正确的道路。然而，在调查过程中，另一条令人悲哀的主线却强烈地凸现，种种不良的现象使我无法漠视。于是我改变了初衷，因为在这些作弊现象的干扰下，学习已失去了它本身的意义。在这样的大前提下，即使我可以告诉你选择哪种考试最有前途又能怎样呢？难道是让你花钱去买一份考题，或找个人来替考以铺平今后的道路么？

其实在我手中是有着这样一组数据的。

根据知识天地（北京）信息技术公司对我国所作的一项调查显示：

如果通过Oracle认证，薪金一般提高40至50%；如果通过微软MCSE认证，薪金一般提高30至50%；如果通过微软MCSD认证，薪金一般提高40至60%；如果通过Cisco认证，薪金一般提高40至60%……

当时，我没有公布这组数据。在处理与其相似的其它充满诱惑力的结论时，我也显得小心翼翼，偷偷地把它们藏在了文章的结尾。之所以这样处理，是因为我的心里存在着一种并不过分的担心。记得有一次，一位电视台的记者冒着生命危险批露了北京某处以低价贩卖走私、偷盗手机的消息，第二天他就接到了无数的电话。然而，从电话线的另一端并没有传来大声斥责这种行为的声音，而是蒙着脸悄悄地询问在哪里还可以买到这样的手机……

那位记者迷茫着，是报道的力度不够么？还是……

反思二：网上调查

我急于知道我们的读者在看完《认证考试》一文后会有何种反应。于是，出刊的当天，大众软件网上便列出了这样的调查：

看过《大众软件》第10期《2002，使徒的灿烂微笑——国内IT认证考试现象透析》一文，在你了解了目前我国IT认证考试的混乱现状后，你决定：

1.马上参加考试，趁乱拿到证书。

2.按自己原有的计划参加考试，并通过考试努力提高自己的能力。

3.先等一等，直到混乱状况得到改善后再参加考试。

4.此类考试毫无意义，绝不参加。

在此后不到两个星期的时间里，我们便收到了2 755位网友投出的选票，其中很多朋友还写出了选择的原因。从投票结果来看，似乎可以令人欣慰。

大多数朋友通过选择表达了自己把能力的提高看得比考试更重要的心理，然而我并未因有这样的人存在而感到更多的兴奋，因为在写下题目的时候我曾想把四个答案都写为：提高能力是你唯一的前途。也许我可以这么做，但人生的道路却永远不可能是唯一的，何去何从只有你自己决定。我只能默默地祈祷，即使也许会矫枉过正，我也寄望趁乱拿到证书的选票可以在某一天变成零。

晶合后院集粹声音

[illegible] 2002-5-14 14:13:09

此类考试毫无疑义，绝不参加。

本人只认能力，认为只要有能力就可以，学了东西是自己的，证书有用么？

只是给公司看，最后就像书上说的，一般的都不看证书，就算看了，录用了，没能力，踢。

[illegible] 2002-5-22 23:04:38

我是一个思科认证的CCNA，像其他的考试一样，认证考试也不可能不存在作弊的情况。

我在大连，在这里CCNA的学费是1000元，考试费是900元，这个价格我想在这儿的人都应该能够接受，这也就是几个月的上网费。

在我个人认为，要考试都应该是有目的的，拿证书是一个目的，同样想在培训中学到东西也是一个目的。如果后者的这个目的达到，那我想第一个目的也就自然而然达到了。

如果你们认为一个只是稍微懂得一点计算机的人就可以拿到这个证书是不可能的（前提是不作弊的情况下），那就错了。其实只要你能熟悉一些计算机的基本操作，拿这个证书应该是一点问题都没有，包括MCSE也没什么问题，因为只要你学了，那么你对这个方面的知识点也就懂了，至于你没有一些相关知识的基础，当然没有相关知识的认证是不能代表你有能力的。

总而言之，认证是要证明你的能力，即使有证书（作弊来的）而没有能力，在一些企业里是根本站不住脚的。所以希望大家还是要凭自己的能力去考你心目中的认证。

我下一步的打算，是要继续学习CCNP。因为毕竟CCNA现在太多了，有能力的也不少，所以只能逐步向CCIE靠拢，否则，以后的社会中，自己还是不会有自己心目中的地位的。

[illegible] 2002-5-17 10:18:03

也说说考试的问题

看了本期的专题很有感慨，其实中国哪个考试不是如此，而且是越高级、牵涉利益越大的考试就越有黑幕。因为这涉及

到诸多方面的利益分配。比如高考，为什么各地的分数就不一样呢？如果说是因为考生素质的话，那么为什么处处自诩高人一等的北京考生分数那么低？呵呵，没话了吧？

中国人一向能考试，这是几千年流传下来的传统。而考试的能力和做事的能力也是一向分开的，这也是传统，所以说“百无一用是书生”。虽然现在书生都厉害了一些，但考试的本质还是没有变。那些考试是没有办法测出人的真实水平的。

倒是其中的一件事情让我深思，某人为了考证而放弃国外的学业，让导师非常愤怒。这实在可以让大家深思。现在美国、加拿大的许多二流大学都已经不要中国学生了。原因是中国学生没有信誉，拿到offer后最多一年就转学，手上的学业、实验和项目都不管了，给人家造成了很大损失。凭心而论，那些学校虽然没有太大的名气，但还是很认真很严谨的，去学本事是很方便的，可就是因为少数人的行为，把这条路也给堵死了。

通过了TOEFL和GRE的考试，这人可算是够牛x了吧？但到头来也没有给中国人争什么脸，考试也没有衡量出他的真正价值。

文章末尾说得好，这是一个循环，用钱换一张凭证，再用凭证换更多的钱而已，不能说明太多的东西，大家明白就好，不用抱太多的指望。

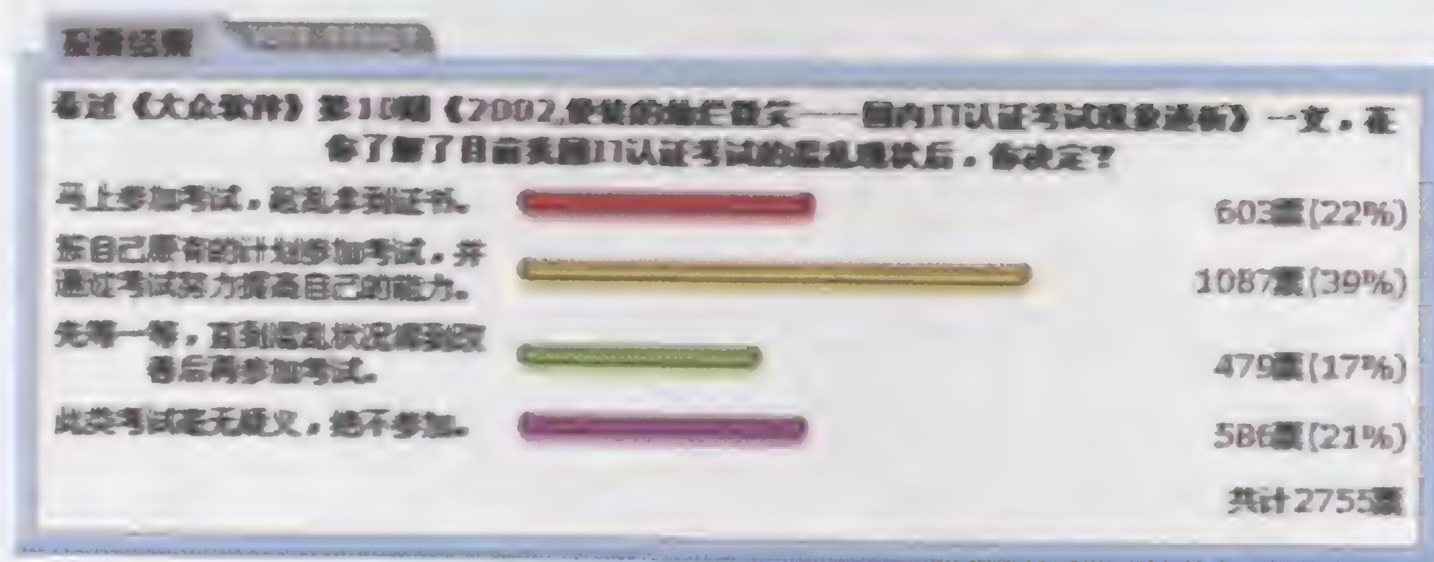
涛tall 2002-5-15 21:34:23

据说仅几年内MCSE就已经出来30多万了，照这么搞下去，很快就到了“从中关村楼上扔下去一块砖，砸着5个人，有4个都是MCSE了”：（这样直接导致的后果就是，各种证越来越不值钱，今年微软提高它在中国的考试费用应该也是基于控制人数的目的。而想受益的人，只好再去考更高级的认证。有能力考CCIE去，全国也就500来个，这个当然管用。可是，现在据说连这个也有人能代考，只要你有钱……

爽爷 2002-5-15 22:01:14

我们生活在一个道德被金钱吞没的时代……无力改变现状，就去适应现状吧。面对这些可笑又可悲的现实，除了苦笑，别无他法。我不会去考，不是因为我自视

投票结果如下图：



那些选择1的网友这样说

“马上参加考试，趁乱拿到证书。乱世出英雄！”

“我会选1的，我从来不认为我是一个正人君子。”

“马上考试，混得证书，此时不待，还要何时？”

“考试只是一种形式，我觉得重要的还是先拿到证书再说，毕竟现在都是看文凭说话的哦。”

“选1吧，有总比没有好。再说，面试时只看文凭，不在乎本事，提出的要求很多都是眼高手低，抬高门槛。”



他们选择了1，选择了一种少付出，多获得的方式。可拥有证书究竟可以让他们获得什么呢？无非是一份好工作，更多的薪水……那么趁火打劫呢？也许只需一次他们就可以变成百万富翁了。

在这种自由的调查中，有22%的朋友选择了1的结果应该是诚实的，但我却为此汗颜，因为就是因为某些人这种对自我行为的妥协，正在影响着更多人的内心慢慢腐烂。古人云：“不以善小而不为，不以恶小而为之。”长此以往，积恶成团，如果有一天，当我们的民族性都不得不接受整个地球怀疑的目光时，我们该怎么办？

在美国，许多商店都为用户提供这样一种服务，即你只需提出“不喜欢”的理由就可以无条件退还商品。这样的服务，本应是信誉社会中的合理的信任体现，可我们却从其中发现，一些留美的学生正在利用这一条法则不断的更换着自己的物品，即使是在我国，我也曾听说过某些人在包换期内故意损坏商品以获得赔偿的事件。中国人有这样的行为是我们的悲哀，因为这些人在用自己的信誉谋取利益的同时，中华儿女的形象被扭曲、破坏。

有人说："全世界的财富都在阿拉伯国家的地下，而全世界的智慧都在中国人的脑中。"的确，5000年来我们一直是聪明与骄傲的一群人，但今天我要提醒那些正在滥用智慧的中国人：不要让你的行为侮辱了你自己的智慧！

这样的调查结果令记者有些失望，幸而晶合后院中还有些铮铮的声音传出……

反思三：《认证考试》让我悲愤莫名



这是一位网名为箭头的网友的言论：

《认证考试》让我悲愤莫名

我是一个曾经差点就去报考MCSE的生物工程系的学生，在那个全大连的学生都疯狂的时候，无数的同学招呼我"同去"，最终我打了个电话给我华理计算机系的死党，他告诉我："你别在那扯淡！我在学校每天拼命地学习现在也不敢保证高分，你们这帮人根本就不可能，别管他们，那是拿钱往水里砸！"可当这帮同学一个个拿着用钱砸出来的证书眉开眼笑地回来时，我困惑了，他也困惑了，他无法想象这个被搞计算机的看作是能力和素质的超强认可，他们为之苦苦拼搏并视之为骄傲的证书怎么会像废纸一样，连根本没摸过计算机的人都可以考得下来！他只是一遍一遍地在电话那头自言自语着："不可能，不可能……"

看过这篇文章后，当他什么都明白的时候，他笑了。他笑得很舒心，因为他心中的结被解开了；我什么都明白的时候却一点笑不出来，因为我心里的结缠得更紧了！我愤怒了，我无法抑制我的感情。这就是我们的IT考试认证！这就是工程师级别的考试方式！我简直无话可说。

多少年来我们的同学经常为各种各样的不合理而愤怒着，他们洋洋洒洒的文字义愤填膺，可是当这些义愤没人关注，无人理解得太久，就腐烂

清高，而是因为我有能力自己开公司，去招收那些考了各种等级证书的人。

然而如果没有这些条件，我同样只能默默地投身到这无耻的交易中去。尽管我痛恨它。

白巴 2002-5-16 12:58:45

我考了MCSE了，难度当然是有的，但不像有些人说的那么难。只要自己的知识过关了，还是能考上的。但就是不知道为什么这么多人会去作弊。在考试时，我就看见有人在纸上对答案。不知道他们的答案是从哪来的。

广州 RedFish 2002-5-17 20:26:12

认证真的是那样虚假吗？我虽然只是高一，但也想参加英语的4级，我们这里也有给钱包拿到的，可我并没有兴趣，我觉得真正的强者在实际中自有表现，认证我以后一定会考，也一定凭借自己的实力去考。

如果我考到，我会告诉别人我是XX的认证，那是我实力的所在，公道自在人心，你能做事，别人看到，你是不需要那么介意的。

警长 2002-5-17 23:34:11

最重要的是自己一定要有主见，自己明白什么才是好的，朝着比尔·盖茨去努力吧，因为那才是你真正的目标。本事学到手，那里都敢走！

xiaozhou 2002-5-18 18:56:32

就认证考试问题我深有同感，不过话说回来该考还得考啊！因为不管那些用人单位的人事经理们知不知道微软认证是怎么回事，但他们大多认证不认人，而且这种现状暂时不会改变。我这么说不是表示我也会那样考试，到我能力容许时我会认真面对考试。

猪宝宝 2002-5-19 18:40:20

我爸所在的公司招财务，然后在众多应聘者中招了个大学生，条件不见得比其他学生优秀多少，但让有决断权的领导对他另眼相看的理由是：他有MCSE证书。

我不知道作为一个财务需要MCSE干嘛，也不知道作为一个会计专业毕业、并且以后也打算从事这一行业的学生来说为什么去考MCSE，但确实现在很多单位不论招什

了，都喂了鹰了，成了标准的“义愤添膺”。他们的脸上也再也看不到激情，只有无奈、麻木和浮躁。同学说：“你气愤个啥啊！你的六级考下来有用吗？你还不是根本说不了几句出来，这性质不是一样吗！”对此我无言以对，我以前把这个证书和英语四六级证书一视同仁，看作一样没用而不屑一顾，但他绝对是有过之而无不及，因为四六级好歹还是你自己考下来的，但他连学习的过程也侮辱了！我对自己没去参加这个考试感到无比欣慰。

某些中国人是急功近利的，请个外籍教练来连输3场就赶他下课是最好的例子。从中考、高考、研究生考一直到现在的IT考试，我们做的其实可以说就是用钱去买一张纸，然后再用这张纸去换更多的钱！至于我们究竟学到了什么有用的东西，好像连我们自己也不太在乎了……考试已经被某些团体大摇大摆地、不加掩饰地拿来大赚一笔，甚至近乎疯狂。我不知道当一个国家和社会赖以选拔人才的唯一方法完全地成为一个暴敛钱财的工具时，这个国家会成什么样子？社会用什么作标准去衡量人才？我们这些学生该何去何从？这个民族不是完蛋了吗？

无论你的学历多高，你的证书有多少，我始终认为你必须首先做一个好人！有高尚的道德品质，良好的行为规范和明辨是非的能力；其次才是一个好学生，尊敬师长，通情达理和集体荣誉感；最后才是一个好分数。可在中国，这一切总是被倒置过来，人们对分数的追求热情高涨而对过程嗤之以鼻，造成无数的高学历低素质的人来扰乱我们的社会，这些问题短期内根本无法解决，虽然中国现在的形势看起来一片大好。

我建议把平安的这篇文章发到《光明日报》上去，让所有的家长、各地政府，最重要是公司的领导好好看看！让这帮自己都不知道MCSE是什么东西就盲目要求员工拥有的领导们清楚地了解，他们和员工之间彼此的自欺欺人是多么可笑！

其实这些东西，懂得自然就懂，不懂的怎么说也不明白，很多人说你写了也没用，也改变不了什么。你该学习还要学习，该考试还要考试该重修还要重修，但有没用的思想总比没思想好，写出来跟大家交流沟通一下总是件不错的事，就当是发发牢骚了。

我的物化重修考试就要到了，唉……忧国忧民，忧国忧民啊！

这是一篇由14个惊叹号组成的文章，愤怒之下，“箭头”的言论在某些方面难免有些偏激。然而懂得忧国忧民的人毕竟是值得我们尊敬的。此外，他的那句“无论你的学历多高，你的证书有多少，我始终认为你必须首先做一个好人！”也与记者在写作时的想法不谋而合。

么岗位，一听人家是MCSE，就立刻肃然起敬，而实际一个财务人员只要会点计算机的基本知识就可以了，如果因为自己的兴趣考MCSE无可厚非，但作为招聘方的领导以这么个理由而选择他就有点可笑了。

byll 2002-5-23 14:13:28

都是应试教育惹的祸。相当一部分中国人还以为只要有小本本就可以找好工作、有好钱（前）途。难道文凭比知识更重要？中国人历来只重结果，不重过程。如此下去……可悲！还在学校的你，已经看清了这个社会黑暗的一面，但这只是冰山一角。社会上还有更多不公正。纵然有人急呼，却无人理睬。犹如马克·吐温的名作《竞选州长》一样，当干净的你同肮脏的他站在同一个台阶上时，你也被看成不干净了。也许这世界本就不公。但我相信是金子总会发光的。有真才实学的人总会得到认可。不要为别人将自己靠勤奋获得的成就与某些垃圾相提并论而感到伤悲。那是别人不了解你。人不知而不愠，不亦君子乎？

反思四：考试本无罪

有人喜，有人悲，谁之过？

在看过了大量读者的言论之后，记者把目光集中在了本文开头所提的问题上，究竟现在参加这些认证考试值不值得呢？

其实这本应是每个计划参考的学子自己的选择，因为也许有人可以让你拒绝考试，但绝没有人可以令你拒绝知识，换言之，记者所鄙薄的仅仅是在这种缺乏有效管理的考试中所表现出的种种不良现象，而对把能力放在首位的人而言，当然会自觉抵制这些不良因素的影响，那一纸证书对他们而言也不过是对自己所学知识的检验罢了。

诚然，微软也好，思科也好……他们的认证考试虽然只是其全部商业发展计划中的一小部分，但对于学生而言，只要你认为其中的知识有用，就不必过分担心是否成为了这些厂商的棋子。虽然也许有一天，当这些大厂竖起的旗帜被狂风吹倒的时候，你会有一种被抛弃的感觉，但已经学到的知识却是永远属于你的。

在《认证考试》一文之后，曾有读者这样说：“我认为，就像在文章中写的那样，作弊者越多，那些设立考试的厂商就越高兴。因为参加的人多，同时就意味着你的产品被社会所认知、接受，也意味着自己的产品用的人越多。就好像微软、Adobe、思科，为什么大家都去考他们的认证？为什么用友的认证没有这么热门？是因为各个公司都在使用他们的产品。他们不怕认证的含金量下降，因为这种考试本身真正的目的并不是为了像大学一样培养什么人才，而是要推销自己的产品。企业最终使用了他们的产品，这就足够了，至于考下证书的人是否有真才实学，那是企业需要考虑的问题。”

之所以拿出这段文字，是因为其中有一个理解方面的偏差，即厂商希望更多的人参加考试，成为他们的用户并不等于他们会因此而鼓励作弊现象的发生。原因有两点，一是那些通过作弊获得认证的考生由于并没有真正学到某款产品的精髓，因此他们并没有成为这些厂商的真正用户；二是过多的作弊现象出现，必然会减少认证的可信度，当这种可信度降低到某一底限时，参加考试的人数就会大幅度减少，因此如何保证考试的水平与认知度对设立考试的厂家而言也是一个亟待解决的难题。

就此问题，记者再次走访了微软等设立认证考试的公司。

反思五：解决问题

记者首先找到的是我国某教育部门的领导，希望从她那里获知国家会否通过一系列的措施以改善目前这种混乱的现状。根据这位领导的介绍我们了解到，这些认证考试所发的证书并没有得到国家的承认，他们只是在这个行业里，在这些厂商的影响下形成的一种权威或标准。因而从国家管理的角度看，这些认证考试完全不同于我国的程序员和计算机等级考试，其处罚与管理的办法也并非由国家制订，而是掌握在厂商与其所委托的考试中心手中。这一管理方面的特点，并不是仅在我国是这样，在世界各国也是如此。

紧接着，记者又连续走访了几家设立了认证考试的公司。这些公司的管理者对中国目前认证考试市场的现状也有所了解，提出的解决办法却千篇一律，无非是加大处罚力度，增加直接监督的频率与考题更换的频率等，还有一些不了解实际情况的公司竟提出了要用缩短培训时间的方式解决培训中心的漏题问题。倒是最后一位采访对象，一位对这种混乱现状有着深刻认识的培训中心工作人员给我们提供了一套相对比较完整的解决方案。

在提供解决方案之前他首先告诉了记者这样一个事实：“任何一个厂商都希望能规范中国这个市场，我们已经或多或少地听到对付中国考生的种种措施，却没看到有多大的收效，就连为了加强管理的摄像系统也被作为做小动作的工具。只是觉得有点儿可悲，因为培训中心、考试中心也要生存，培训和考试是相辅相成的，培训是为了考试，考试的要先培训，但结果却只有一个，都是为了一个证。我曾见过这样的人，一心想通过一番苦读，真正凭实力考一个证书回来，但往往是上了不到三天课，就觉得自己的想法很难实现。因为在上课时老师或多或少都会提到怎样准备考试：就是除了认真学习，考试前还要看看题库，因为只有这样才能过，或者说有了题库不认真学甚至不学也可以过，但没有题库怎么认真也很难100%保证能够通过。当你听到这样的话，有什么反应？呵呵，当然只能到处找题库，甚至花钱去买，有人要买就会有人卖，也就有了市场，这是多么重要！”

要解决这样的问题，他提出：

1.厂商必须加大监督范围以保证其规范市场的措施得到真正落实。

2.考试中心对授权考试点的监督不能停留在表面，应该走到每个考试点当中。

3.授权考试点必须自律。

这是最难解决的问题，因为其中有利益问题的存在，因此这必须是一种广泛的自律，仅仅几家做到了也只不过是自取灭亡而已。

4.考生对认证的认识程度需要端正，不要等到恶果出现后方才醒悟。

当然这需要较长的时间，因为中国人做事总喜欢一窝蜂，而认证考试也因此被神化了。

最后，他还向记者表达了自己的决心，他说：“作为培训中心的一员，我愿为规范中国IT认证市场出一份力，哪怕那是微不足道的……”

从他言语中，记者又一次感受到当前IT认证考试市场的亟待规范，但这显然不是朝夕之间便可解决的问题。我们可以等待，也可以为此做些什么，因为只要还有像他这样的中国人存在，我们就完全有理由相信明天真的会美好起来。

尾声

写到结尾，我长呼了一口气。虽然因此我可能会错过本届世界杯的几场经典之战，但我的内心却感到另一种充实与欣慰。回想起儿时参加足球队的情景，至今仍一身冷汗。那是在一场并不太重要的比赛中，当我停球、转身、盘带、过人，终于突入了对方禁区准备起脚射门的一刻，耳边却传来了教练严厉的喊声：“摔倒！倒，快点摔倒……”

我倒下了，同时球也被对方后卫轻松地夺走了。事后，教练严肃批评了我，指责我倒得不够及时。当时我有些不解，甚至还觉得有点委屈，长大以后才从电视里听说这就叫经验。只是40年来，中国足球有了这么多的经验，却从未有一次给我们表演出马拉多纳从中场直接带球闯入禁区的那种必进的决心，也没有展现过欧文在对方球员的拉、拽、铲、挡中仍勇往直前的毅力。在很长的一段时间里，我们甚至能感觉到中国球员在大赛中竟然连接触足球的勇气都失去了。

令人神伤的40年终于过去。这一次，我们终于骄傲地走入了世界足球的殿堂。然而一些人尚未因此而满足，特别是那些懂足球、有经验的评论家们在谈论完米卢的运气之后，已经开始炒作他在世界杯之后的去留问题。

也许真的如那些人所说，那个聪明的老人即将离开我们的视野，对此我感到遗憾与无奈。但我仍然坚持着，希望他能够留给我们他常常戴的那顶帽子，因为那上面写着：“态度决定一切！”

注：文章中所引用的网友评论及个人意见并不代表本刊观点。



这是一款集IP地址扫描、端口扫描、帐号查询、域名查询、邮件查询、时钟同步等多种网络功能于一身的强大网络工具包。这是一个被www.download.com列为最受欢迎的优秀国产共享软件。它就是——

《鹦鹉螺网络助手》

——让你轻松成为网络监控高手

■重庆 穆亚莉

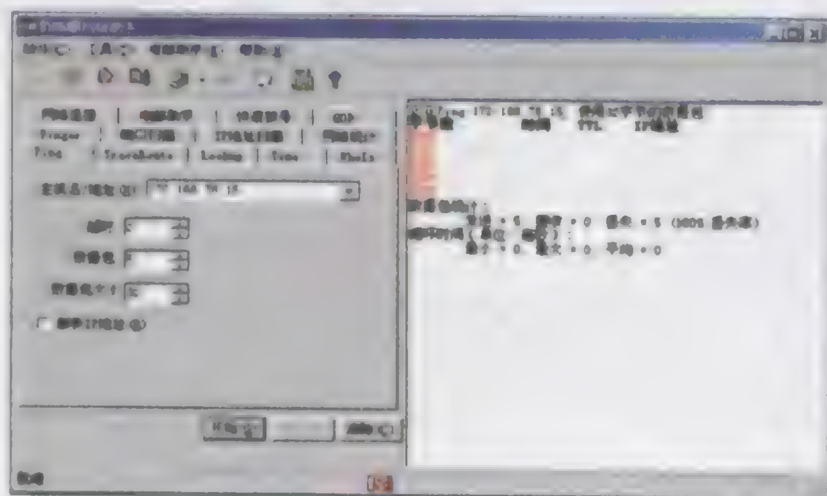


图1

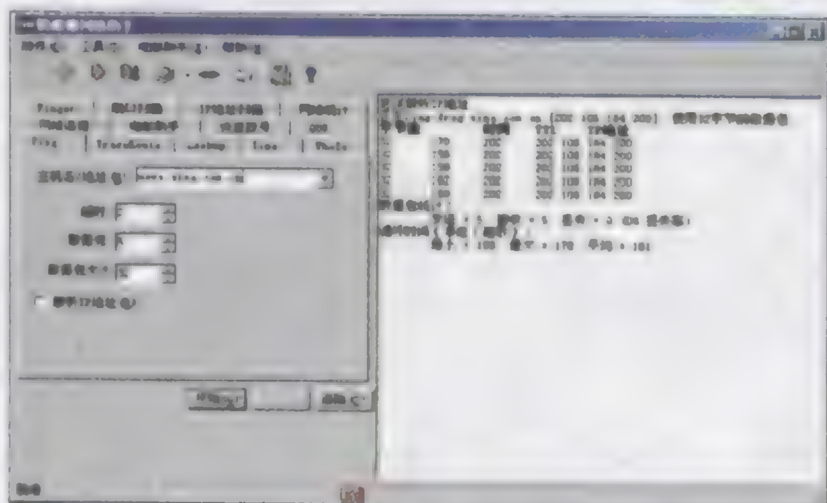


图2

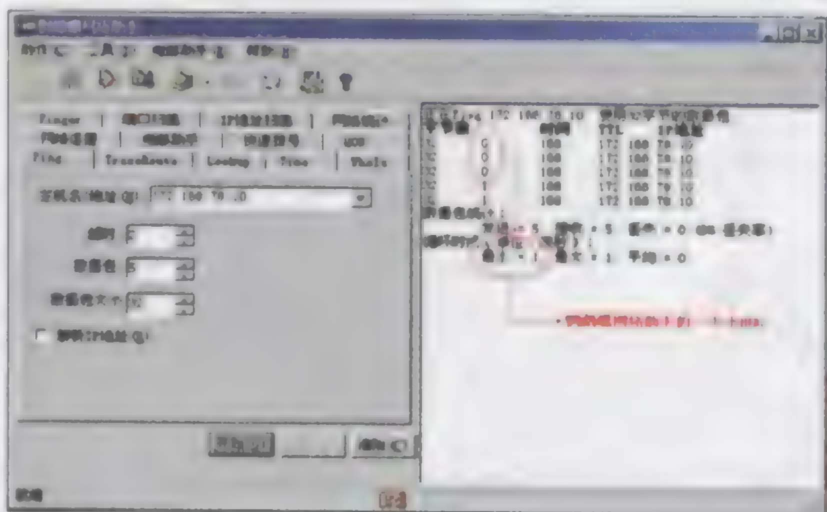


图3

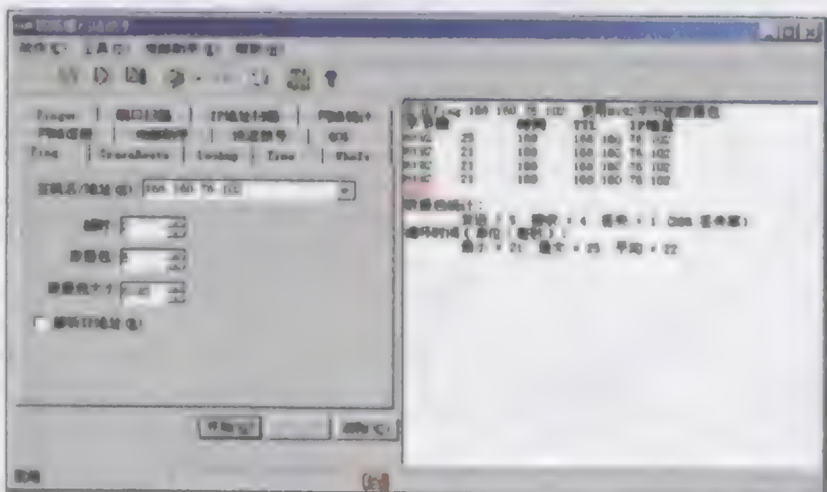


图4

《鹦鹉螺网络助手》（Nautilus NetRanger）是一款集Ping、端口扫描、路由跟踪、IP地址扫描等多种网络功能于一身的国产网络监控软件。被著名的软件下载网站www.tucows.com上授予4头牛、被www.download.com评为最受欢迎的共享网络软件。

与被www.tucows.com评为5头牛的国外同类软件Cyberkit相比，单就功能和运行速度而言，笔者认为《鹦鹉螺网络助手》有过之而无不及。如果你能熟练使用《鹦鹉螺网络助手》，即使对网络初级用户而言，也会轻松成为一个网络监控高手。

《鹦鹉螺网络助手》的最新版本是2.41，大小为1473kB，下载地址：http://gd.skycn.net/down/netra241.zip。下面我们就以2.41版本为例，介绍它的应用（《鹦鹉螺网络助手》的安装很简单，本文不再赘述）。

Ping功能的使用

1.检测本机与某台主机间的网络是否畅通

利用《鹦鹉螺网络助手》中的Ping功能，我们可以检测本机与某台主机间的网路是否畅通，其具体操作如下：

在“主机名/IP地址”输入框中输入要连接的主机名或某个网站的域名，然后点击“开始”按钮，即可看到本机与该主机间网络的畅通情况。如果网络畅通，则显示结果如图2所示；如果网络不畅通，则显示结果如图1所示。

2.了解畅通网络的详细情况

通过《鹦鹉螺网络助手》中的Ping功能，我们除能了解到本机与某个主机间的网络是否畅通外，还可以掌握畅通网络的一些详细情况：

（1）了解本机到某个主机所需要的循环时间

通过图2中的显示结果，读者可以了解到从笔者的本机到news.sina.com.cn网站的循环时间：最小循环时间为158毫秒、最大循环时间为170毫秒、平均循环时间为161毫秒。这个数字表明笔者本机与news.sina.com.cn的连接速度处于普通值（循环时间低于300毫秒都可认为正常，超过400毫秒则表示网络连接速度较慢），不过连接状态还比较稳定（因为连接的最小与最大循环时间和平均循环时间相差不大），另外，循环时间的大小还与发送的数据包大小有密切关系，数据包越大，循环时间就越长（如图4，图4中的IP地址同样是笔者所在局域网中的一台主机，笔者将数据包设为8192字节）。

与Internet的连接速度相比，局域网之间的连接速度就快了许多，从图3的显示数据中，我们可以看到局域网的平均循环时间只有0毫秒（这是笔者与所在局域网中的一台主机的连接数据）。

发现BUG：从图3中，我们也发现了《鹦鹉螺网络助手》的一个BUG，就是它的最小循环时间的取值会出错。从图3中的数据看，正确的最小循环时

间应该是0毫秒，可显示却是1毫秒。经过笔者多次验证，这的确是《鹦鹉螺网络助手》的一个小BUG。

（2）了解数据包的TTL值

所谓数据包的TTL（Time To Live），是指数据包在网络中的传输寿命，即存活时间。每一个被发送出的IP信息包都有一个TTL值，在网络中传输的数据包每通过一个路由器，其TTL值就会递减1，当TTL值递减到0时，该数据包就会被通过的最后一个路由器丢弃。也就是说，如果一个数据包经过一定数目的路由器或超过规定的时间都没法送达目的地，则该数据包就会被网络自动删除。以目前Internet的情况，TTL值取64～128毫秒较好（Win95的默认值为32毫秒，Win98的默认值为128毫秒，Unix/Linux系统的TTL值在240～254之间）。

《鹦鹉螺网络助手》应该改进的地方：

从图2和图3中，读者可以看到《鹦鹉螺网络助手》中的TTL值的大小与被Ping的IP地址的第一个数值相同。作者这样做的目的是给予数据包充分的网络运行时间，不过笔者认为作者的出发点虽然好，却不赞同这种做法，因为这使用户不能了解所Ping目标的真正的TTL值。我们如果能够知道所Ping目标真正的TTL值，就可以准确了解目标所使用的是何种操作系统。

（3）直接输入IP地址会加快网站的浏览速度

从图2中，我们可以看出，我们输入的域名都会先转换成该主机的IP地址，然后再进行数据的传输，由此而得出，在浏览网站时直接输入该网站的IP地址会加快网络浏览速度，因为少了一道转换工序。

（4）了解数据包数目的丢失率

在网络中传输的数据有时会丢失某些数据包，这种情况的出现与当时网络状况和数据包的大小有密切关系。图4就显示了一个数据包丢失的情况。如果丢失的数据包比较少，则不需要担心什么，但如果出现大量的数据包被丢失，则意味着网络存在较大问题。

路由跟踪（Tracer Route）

1.了解通过路径的路由器情况

Internet上的数据传输方式是将大的数据先分割成一个一个的数据包，然后将这些封包一个一个依序送往最近的路由器，收到数据包的路由器再送往下一个可以到达目的地的路由器……直到数据包送达目的地为止。在实际网络传输中，每一个数据包所经过的路由（所谓路由，简单说就是我们所说的路径）可能并不完全相同（如图5，从1结点到6结点的路径有：A.1-2-3-6；B.1-4-3-6；C.1-4-5-6），但通常情况下，大部分数据包在绝大多数时间内通过的路由相同。我们可以通过《鹦鹉螺网络助手》中的路由跟踪功能来查看本机到达目的主机所经过的具体路径。

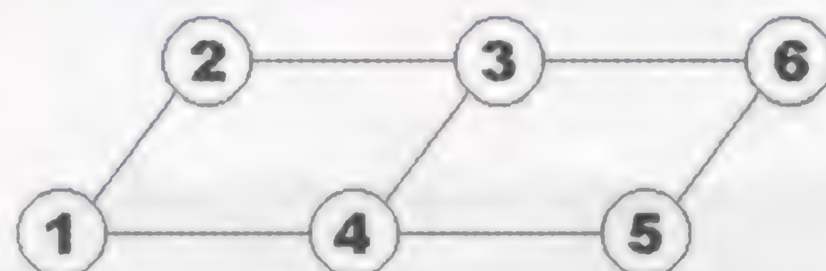
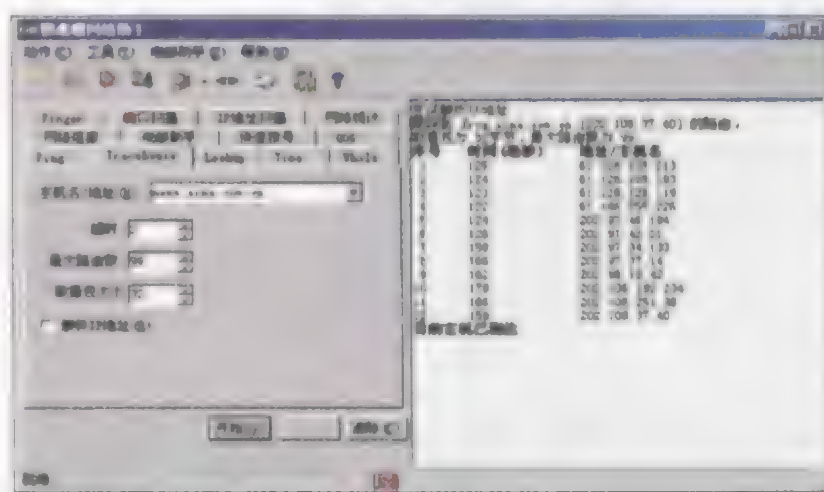


图5

从图6中，我们可以清楚地了解到从笔者本机发送的测试数据包到达目的主机news.sina.com.cn所经过的具体路径（61.128.128.213→61.128.128.193→61.128.128.119→61.128.128.213→61.186.255.226→202.97.46.194→202.97.42.21→202.97.34.133→202.97.37.14→202.96.12.42→202.106.192.234→202.106.251.38→202.106.37.40）和路由器个数（12个）。从图6中，我们还可以发现news.sina.com.cn的另一个网址名为：frog.sina.com.cn。


图6

2.掌握到达目的主机所需的时间

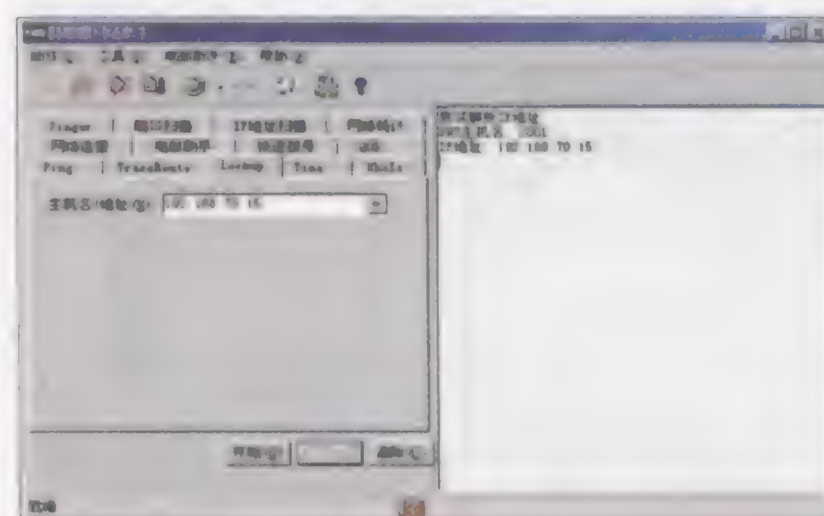
从图6中，我们可以轻松计算出本机到达目的主机所需要的时间：

总时间=125+124+123+122+124+128+158+166+162+178+166+159=1735毫秒

主机查询功能(Lookup)

《鹦鹉螺网络助手》中的主机查询功能主要是帮助用户进行域名和IP地址的查询。如有些网站只公开其IP地址，造成用户不易记忆，通过《鹦鹉螺网络助手》中的主机查询功能，则可以轻松找到该IP地址所对应的域名。

利用该功能，我们可以快速找出局域网中IP地址所对应的主机名（图7）；对于单机用户来说，还可以轻松找到本机当前的动态IP地址。

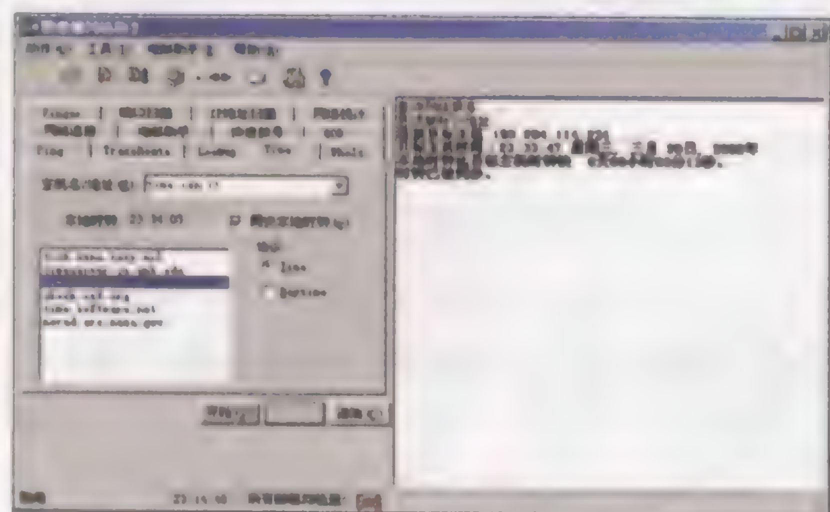

图7

网络时钟

这项功能可以帮助我们校准计算机的时钟。笔者用校准的时间与中央电视台的时间对照，真是分秒不差。它的运行步骤如下：

1.选中一个时钟校准服务器，如time.ien.it（《鹦鹉螺网络助手》提供了多个可供选择的时钟校准主机）；

2.选择“Time”协议（注：Daytime协议用于查询远端主机的本地时间）和“同步本机时钟”复选项，然后点击“开始”按钮，即可完成本机时钟的校准（如图8）。

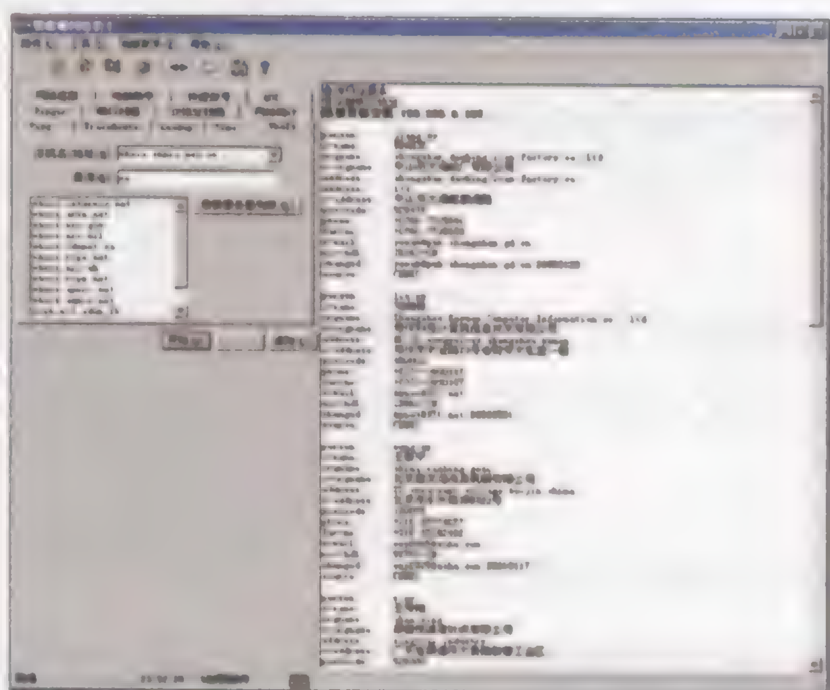

图8

域名查询

《鹦鹉螺网络助手》中的域名查询其实就是我们常说的Whois。它的主要功能是在一种专门的域名查询服务器上查询个人或站点的相关资料，其主要信息包括：用户资料、网络资料、主机资料、领域资料等。域名查询服务器有很多，但并不是每一个服务器的数据库都有所查对象的信息，目前域名查询服务器大致按国家和地区分类，世界上最有名的服务器为www.internic.net，中国大陆为whois.cnnic.net.cn，台湾地区为whois.twnic.net。与时钟服务器类似，《鹦鹉螺网络助手》也提供了很多域名查询服务器。

下面我们就来看如何利用这些服务器中的数据库查询需要的相关信息：

选择域名查询服务器为whois.cnnic.net.cn，然后选择查询关键词为xy，最后点击“开始”按钮，你就可以看到许多Person中包含xy的个人信息，从搜索的结果中（图9），我们不仅可以看到他们的真实姓名，还可以了解到他们的详细地址、工作单位、电话传真等。你如有事想和他们联系，是不是很方便？


图9

帐号查询（Finger）

帐号查询其实就是我们常说的Finger命令，该命令的功能是通过E-mail邮箱获得与该邮箱相关的信息。不过，如果一些邮件服务器不支持该功能，则不能查询该邮箱所对应的信息，对于那些支持帐号查询的邮件服务器也不能保证一定能查询到你所需要的信息。

图10是笔者用帐号查询测试y@l.gp.cs.cmu.edu这个信箱得到的结果。从图10中可以看到，凡是名称中包含“y”的都被列出来了。


图10

端口扫描

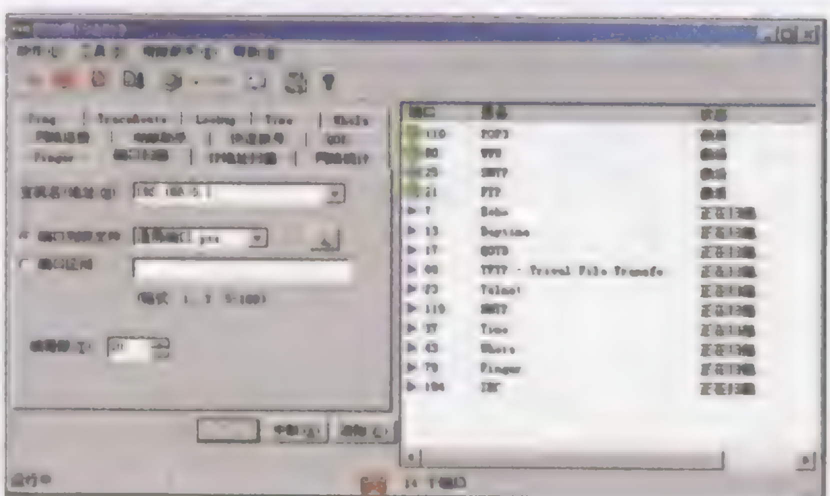
在说明该功能之前，我们先了解一下端口（Port）的作用。在网络中，计算机间的通讯都通过端口来进行，不同的网络服务使用的端口不一样，这就像一套住宅中有许多门，不同的门对应不同的房间。比如我们常用的网页浏览服务（Web服务）使用80端口、FTP采用21端口、我们发信用的STMP服务使用25端口、收信服务（POP）使用110端口。

在网络入侵安全中，黑客往往通过目标机开放的端口来进入（比如通过植入特洛伊木马来开放对方的端口），因此，对于一个网络安全维护人员来说，掌握自己所维护的主机开放了哪些端口非常重要。

通过《鹦鹉螺网络助手》提供的端口扫描工具，我们可以快速了解本机或远程目标机所开放的端口号和对应的网络服务。下面是端口扫描的一般操作：

1.在“主机名/地址”框中输入要查询的主机名或IP地址。

2.指定要扫描的端口范围，然后点击“开始”按钮，如果发现有端口开放，则被以绿色实心圆的形式显示出来（图11）。


图11

注：（1）《鹦鹉螺网络助手》提供了3种可供选择的端口列表：

通用端口列表（提供常用网络服务需要的端口列表，如收信用的110端口、浏览用的80端口等）；

代理端口列表（列出了常用的代理服务端口，如HTTP所用的80端口、Socks使用的1080端口等）；

木马端口列表（列出了现在已发现的木马所使用的端口号，如BO木马使用8897端口等。《鹦鹉螺网络助手》的网站还将不定期发布新的木马端口列表文件，用户可以通过“帮助/检查软件更新”来更新数据）。

另外，《鹦鹉螺网络助手》还允许用户手工修改自己提供的这3个端口列表和自己新建其他类型的端口列表。其操作如下：

①手工修改列表中的端口数据

A.选中要修改的端口列表，如通用端口列表，然后点击旁边的“编辑“按钮。

B.在图12中，我们可以根据点击“增加”、“删除”和“修改”按钮来选择对应的操作。

比如，我们要增加一个139端口，点击“增加”，进入图13，在“端口描述”框中输入端口号：139，在“描述”框中输入该端口的功能：NetBIOS-网络共享端口。点选“扫描时包括此端口”后，点击“确定”即添加成功。

发现BUG：我们在图13中可以发现，《鹦鹉螺网络助手》将用户要添加的所有端口号全列入TCP协议中。而对网络熟悉的人应该知道，4000（OICQ所使用）、8000端口并不属于TCP协议，而属于UDP协议，而图14中的UDP协议居然不可选。

②新建端口列表

用户只须在图12中点击“新建”按钮，然后按增加扫描端口的方法即可建立自己的端口列表。

（2）用户也可以自己指定要扫描的端口范围。端口的最大范围是：0～65535（256×256）。

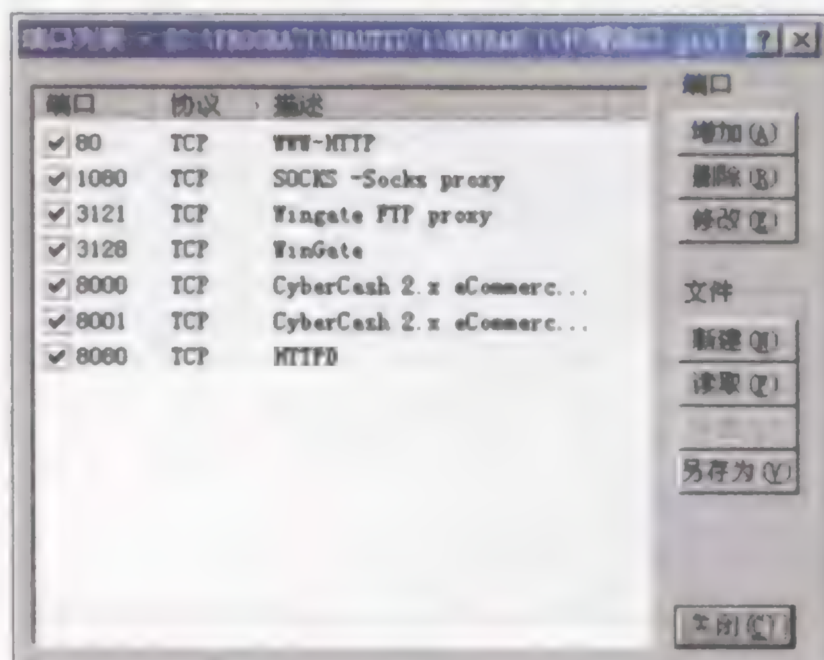


图12

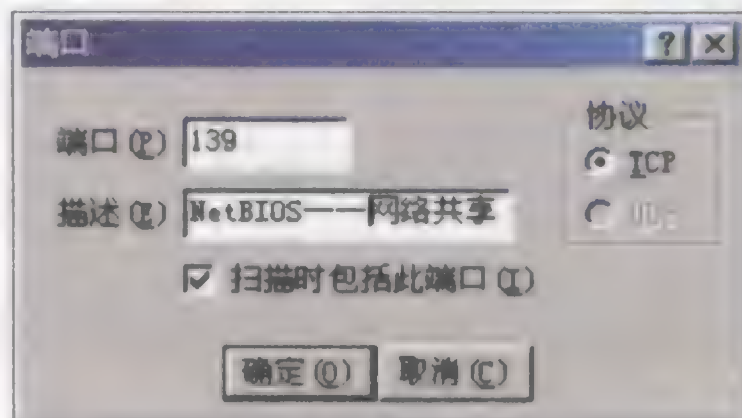


图13

IP地址扫描

IP地址扫描的作用是对指定范围内的IP地址进行扫描，查看这些被扫描的IP地址中有哪些被激活（即此时在网上）。

IP地址扫描也是黑客常用的探测手法之一。黑客在确定入侵目标之前，常常会先对某段指定的IP地址进行扫描，然后舍弃那些未激活（不在网上）的IP地址，而专心对那些激活的IP地址进行端口扫描。

另外，IP地址扫描还可以帮助网络管理员快速检测局域网中哪些主机是连通的（激活），以及该IP地址所对应的主机名。

IP地址扫描的操作步骤如下：

1.在IP地址区间的“自”框中输入要扫描的IP地址开始段，如202.180.76.1。这时《鹦鹉螺网络助手》会自动将截止IP地址值设为202.180.76.255（前面3个8位二进制数不变）。如果用户想改变截止的IP地址，可以手工进行修改，不过《鹦鹉螺网络助手》只允许对IP地址的最后8位二进制数（255）进行修改。

2.确定了IP地址范围后，点击“加入当前列表”按钮，将确定的IP地址段加入右边的扫描框中。

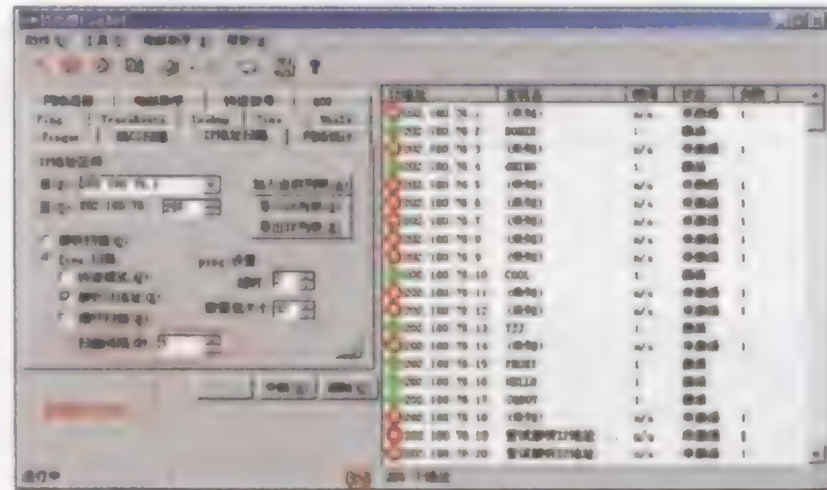
3.我们看到《鹦鹉螺网络助手》提供了两种扫描方式：

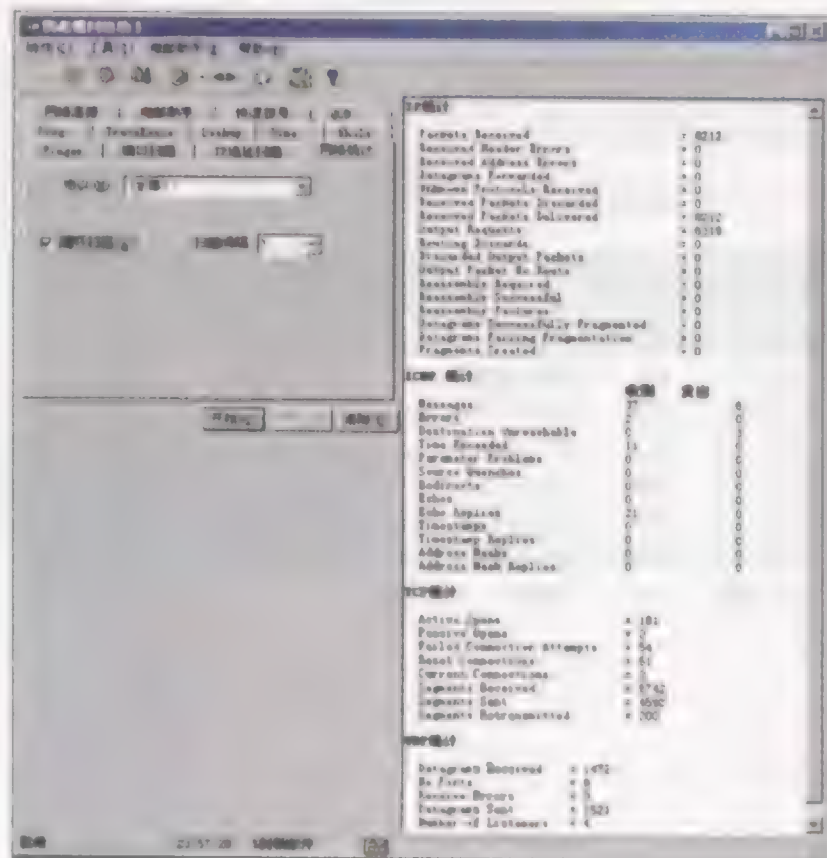
（1）解析扫描：只将扫描到的、处于激活状态的IP地址解析为主机名。

（2）Ping扫描：以Ping方式对列出的IP地址段进行扫描。

Ping扫描中附带了3种扫描方式：

快速扫描：这种方式的扫描速度非常快，不过不对IP地址的主机名进行解析（图14）。


图14


图15

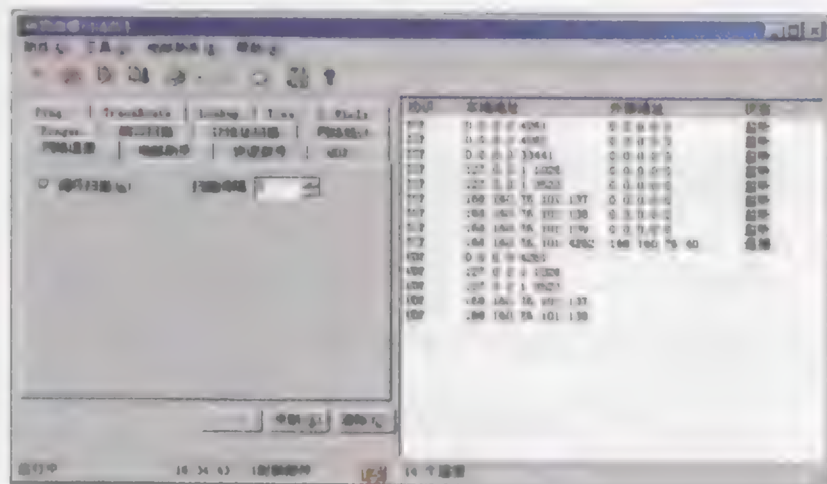
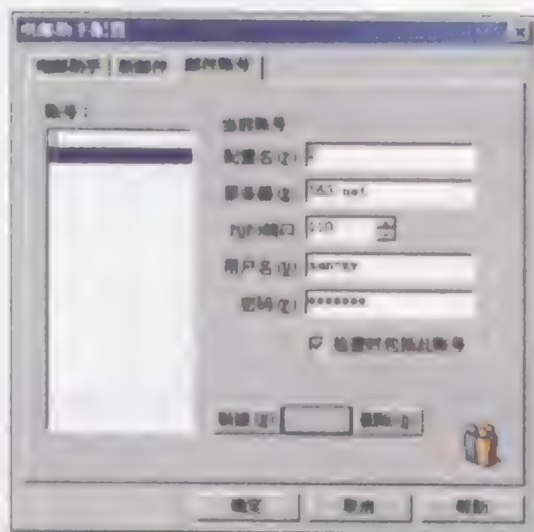
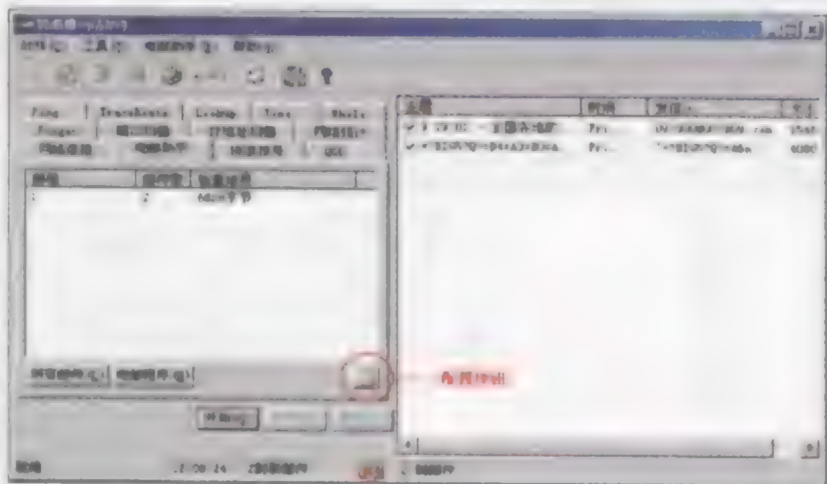

图16


图17


图18


图19

解析IP地址：这种方式是"解析扫描"和"快速扫描"的综合，检测到的数据最全面和精确，不过速度最慢。

循环扫描：根据用户指定的时间间隔，对确定的IP地址段重复扫描。这种方式有一个好处，就是我们可以在一定的时间范围内以相同的时间间隔持续Ping同一台主机，以了解本机与该主机在某段时间内的网络连接状况。这就是我们常说的ISP Ping功能。不过我们建议一般情况下不要采用这种扫描方式。

另外，Ping扫描还有两个附加功能：网络故障日志和声音警告。通过设定这两个功能，当Ping扫描检测到网络故障时，它可以将故障情况记录到日志文件或/和播放预先设置的声音警告。

发现BUG：在我们没有选中的"循环扫描"方式的正常情况下，"扫描间隔"框应该是灰色（即不可选），可是《鹦鹉螺网络助手》显示的结果却是，有时即使在没有选择"循环扫描"方式的情况下，"扫描间隔"框同样可以设置（图14）。

网络统计

通过网络统计，我们可以快速了解当前计算机所使用的网络协议（包括IP、ICMP、TCP、UDP）及其流量（图15）。

对于初级用户来说，要一下子了解这些数据可能比较困难。这些数据只对网络管理员有意义，因此初级用户朋友们可不去深究。

网络连接

通过《鹦鹉螺网络助手》中的网络连接工具，我们可以查询和监视本机上激活的TCP和UDP连接情况，通俗说，就是可以了解当前谁的主机正在与你的计算机相连接。通过这个工具，我们可以查询到与你正在聊天的网友的IP地址以及入侵者的IP地址（图16）。

网络连接的使用非常简单，你只须点击"网络连接"项中的"开始"按钮即可。如果你要掌握本机的即时连接情况，可以选择"循环扫描"并指定"扫描间隔"。

在使用过程中，我们发现，该工具其实就是Windows中的"netstat-n-a"命令（图17）。

电邮助手

利用《鹦鹉螺网络助手》提供的电邮助手，我们可以实时或快速了解指定邮箱中的新邮件数量。

电邮助手支持多线程工作方式（最大线程为20），因此允许对多个邮箱同时进行检测，这样极大提高了检测速度。另外，电邮助手还允许远程删除指定的电子邮件，这一功能对于删除垃圾邮件和邮件炸弹非常有用。下面我们来看看电邮助手的具体使用：

1.点击"电邮助手"项中的"电邮助手配置"图标（图19），进入"电邮助手配置"窗口。

2.选择"电邮助手配置"窗口中的"邮件帐号"项，点击"新建"按钮，然后根据软件的要求填入相应的设置（图18）。

3.点击"开始"，《鹦鹉螺网络助手》即进行对用户指定的邮箱进行多线程同时检测。

《鹦鹉螺网络助手》的电邮助手支持通过代理服务器接收电子邮件，方法是在接收服务器输入框中植入代理服务器的IP地址，在帐号名输入框中输入邮

箱的全称，如“sun-xy@163.net”。

除了能检测新邮件数量外，电邮助手还能远程删除用户不想收到的垃圾邮件和邮件炸弹，操作很简单：

在要删除的新邮件前的复选框中打上勾，然后点击“开始”按钮，电邮助手就将删除已经选定的邮件(图19)。

发现《鹦鹉螺网络助手》最大的BUG：在新建邮件帐号的过程中，笔者发现了《鹦鹉螺网络助手》最大的、也是最致命的一个BUG，即缓冲区溢出导致的非法操作错。

在首次进入“邮件帐号”页时，如果不先点击“新建”按钮，而是直接在空白的输入框中输入设置项，将导致如图20所示的非法操作错。

笔者在3台计算机上运行均是如此。这一错误是缓冲区溢出造成的，而缓冲区溢出错误是网络安全最大的隐患，因此，笔者希望该软件的作者黄敏能够尽快修复这一BUG。

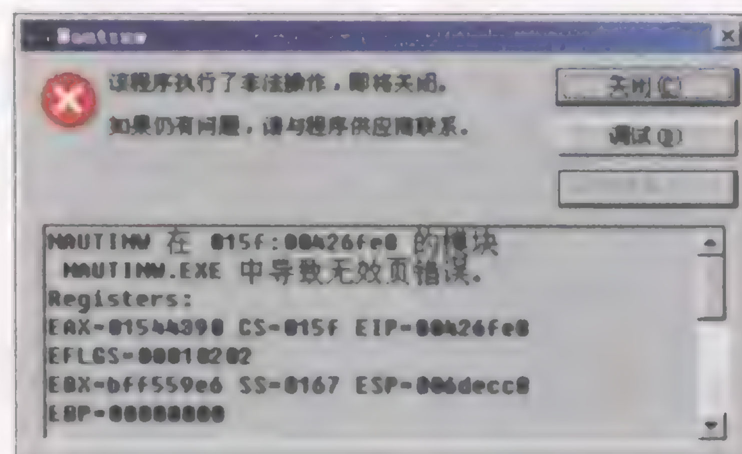


图20

快速拨号

与Windows 98的拨号网络相比，《鹦鹉螺网络助手》提供的快速拨号工具功能强大且使用更加快捷。

在使用《鹦鹉螺网络助手》的快速拨号工具前，用户必须在Windows系统的“拨号网络”中设置好了拨号连接，否则图21中不会出现类似于“我的连接”这样的选项。

在图22所示的“快速拨号设置”中，我们可以设置“重拨次数”和每次拨号间的时间间隔，然后回到图X6中，用鼠标右键点击“我的连接”，选择菜单中的“自动拨号”项。不要小看这一操作，这个操作对于Windows 98的用户来说特别有用，因为Windows 98不像WindowsNT/2000一样提供了自动拨号功能。而《鹦鹉螺网络助手》中的“快速拨号”工具会自动监视当前系统中所有激活的拨号连接。一旦发现有连接由于某种原因被挂断（被用户使用《鹦鹉螺网络助手》挂断的除外），则网络助手就会自动重新拨打该连接。

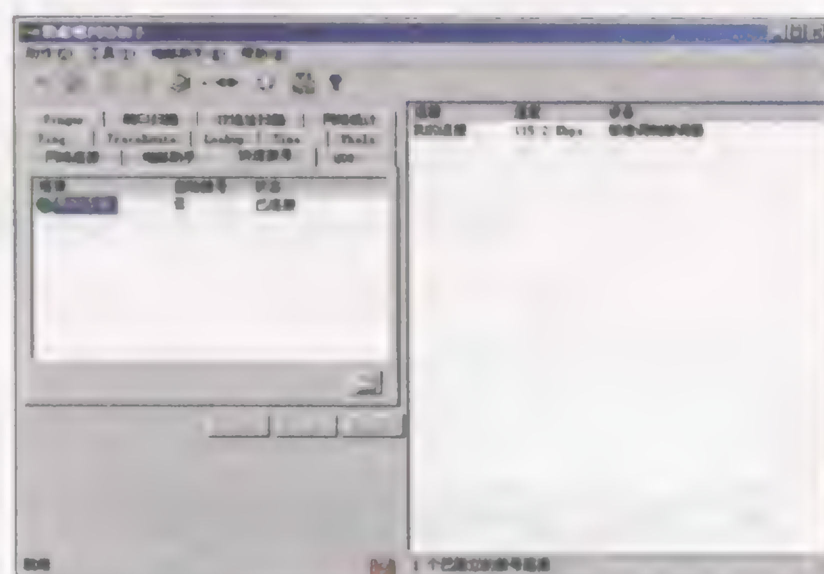


图21

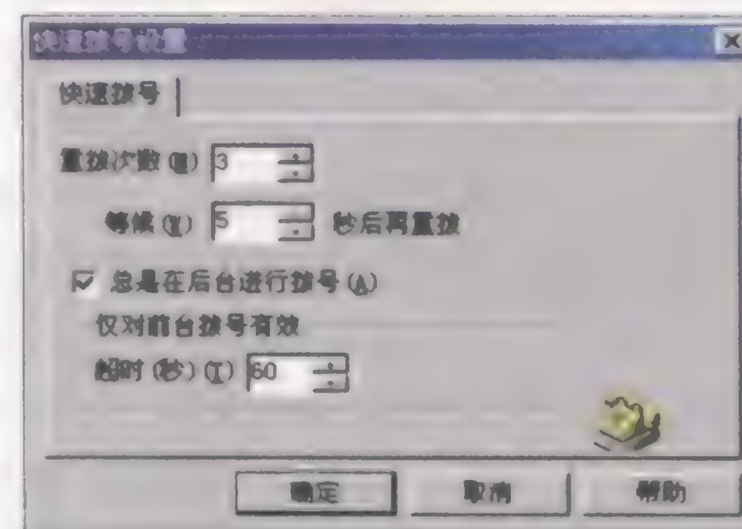


图22

QoD功能

QoD的全称是Quote of the Day，意译就是每日一句，它可以连接到一个Quote服务器，并随机取回一则笑话、格言或问题，让你在紧张工作之余放松一下，不过前提是你要看得懂英文。它的用法和Ping的用法一样，可惜的是，《鹦鹉螺网络助手》没有提供经典的QoD网站。

本机网络信息

《鹦鹉螺网络助手》没有单独将该功能列出来，不过笔者认为该功能对于想了解本机网络状态的人来说非常有用。点击“动作”菜单中的“配置”项即可进入“本机网络信息”窗口（图23）。

在图23中，我们可以了解本机的主机名。当前的IP地址、WinSock版本、协议配置、主机配置和服务器配置等信息。

《鹦鹉螺网络助手》的使用心得就到此结束了，作为一个共享国产软件，笔者认为它的功能相当不错，尤其是对于网络初级用户来说，该软件非常值得一用。不过，对于本文中提到的BUG，希望作者能够快速修补。

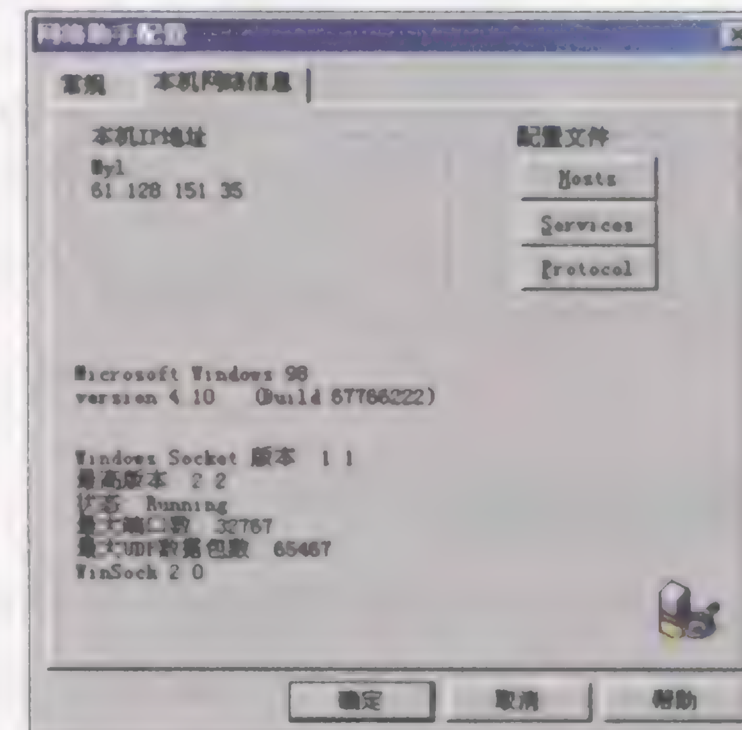


图23

FLASH自由放

■福建 冰风

由Macromedia公司首创的Flash动画格式在诞生的短短几年后就一跃成为网络动画的主流，这离不开Flash无可比拟的优势：体积小巧、互动性强、表现力丰富等优点。Flash也被广泛应用于广告、MTV、动画片、网页制作等领域，它已经构成Internet上一道不可或缺的风景线。但Flash自带的Flash Player有着种种缺点，没有播放进度条不说（只有菜单栏），最重要的是没有播放列表，其次就是界面太土了。你还愿意用它吗？那你得忍受每次看完一部只有几分钟的动画就得重新打开另外的文件；如果你只要看动画中的某一段，对不起，你只得从头看起。

既然Flash自带的Flash Player这么不好，我们就理所应当“解雇”它，看看其他后来的Flash播放软件的一些优点。

FlashPlayer XP



FlashPlayer XP是为Flash爱好者制作的工具软件，程序主界面（如图1）。它本身是个功能齐全的Flash播放器，同时带有Flash爱好者在使用过程中经常需要的功能。

首先看看它的播放功能吧。FlashPlayer XP可连续播放SWF和EXE格式的Flash文件，从图中可以看出播放EXE格式的Flash文件时出错率很高。OK，要打开Flash文件播放，点击菜单“文件”→“文件功能”→“增加Flash文件”，在弹出的“选择Flash文件”窗口中，在文件类型中选择要打开Flash文件类型（如图2），建议为SWF格式。如果是EXE格式的，先用软件自带的“EXE←→SWF”程序转换，具体菜单项如图1。操作过程是向导式的，非常简单。打开菜单“文件”→“文件功能”下的“加入目录下Flash文件”，顾名思义，就是打开指定目录下的所有Flash文件，可能是软件作者的疏忽，“浏览文件夹”的提示是英文。而“加入Flash文件群组”是打开程序保存的组文件（.swml）。可能是软件的Bug吧，“保存文件列表为群组”并不能正确保存，希望作者尽快改进。在播放Flash文件时可利用进度条下的工具栏进行控制，前两个按钮为“播放”和“停止”。要快进或快退可点击相应按钮。在播放时并不能暂停，即停止后会重头开始播放，也不支持拖动进度条来改变当前进度。另外，“抓屏”按钮是抓取当前Flash帧，以JPG格式图片保存。最后一个按钮是“全屏”。



图1

软件除主程序外，还有附带的3个扩展工具：Flash文件的格式转换（包括EXE→SWF和SWF→EXE）、获取IE临时文件夹里的Flash文件和网络快速发布（支持演示图片的自动制作和分页）。分别是安装目录下的Exe2swf.exe、IeTempFlash.exe和Htmlbuilder.exe三个可执行程序，由于是全中文操作，这里不再详细说明。



图2

Flasher

Flasher也是此类软件之一，启动后会先进行软件数据的初始化，随着一个白色进度条的显示后，Flasher就为你呈现它的面目了（如图3）。奇怪的是软件的自述文件和帮助文档是中文版本，但界面却是英文，好在它的英文量不是很多，也不会很难理解。主界面各部分为：菜单区、选取直接播放区、文件进度/播放进

度展现区、播放控制区、播放欣赏区、播放控制区、状态区。

你是否喜欢Flash中的美妙音乐，是否曾为点取一个个的Flash文件而犯愁，Flasher可以帮助你！其最大特点就是自动连续播放选取的Flash文件。以后看MTV或其他大多数的SWF文件就不用点击“Start”、“Play”、“Enter”等字样了。另外Flasher可以自由播放Flash：当点击播放控制区的“暂停”后就可实现单帧依次播放、自动跳转、前一首和后一首的跳转播放等功能！它还可以对你钟意的Flash进行循环播放，把文件列表记录保存为LST文件。总之一句话，对Flasher的操作就如同对一般影像播放软件的操作。


图3

说了Flasher的优点，再来数数它的缺点。在图中我们可以看出最大的缺陷就是改变窗口大小时，播放欣赏区不会与Flash影片整合，如图中右边就是被桌面背景填充。播放控制区中选中SWF文件后单/双击并不能直接播放，也不支持拖动。播放控制区的进度条只有暂停时才能拖动，再点播放才能继续，显得有点烦琐。另外不支持EXE格式的Flash动画，播放一些Flash游戏文件会出现错误。

FlashView

FlashView

一个界面酷似Windows Media Player的Flash动画播放器（如图4）。工具栏采用了最为流行的XP图标，软件安装后会自动关联SWF文件，如果你不喜欢可以在资源管理器的“文件夹选项”→“文件类型”里改回来。

新版本界面改变了许多：菜单安排更合理，标题栏和状态栏提供了丰富的提示信息，使新手更容易上手。首先还是看它的播放，打开文件时可预览Flash文件。工具栏提供的按钮也非常多：播放、暂停、停止是必不可少的，还有另外7个按钮如图中提示。在播放Flash动画时，程序通过减少默认的刷新频率减少屏幕闪烁，大家可在主窗口的状态栏上看到当前的刷新频率。另外程序还提供了快捷键，具体按键请参看各菜单下的快捷键。

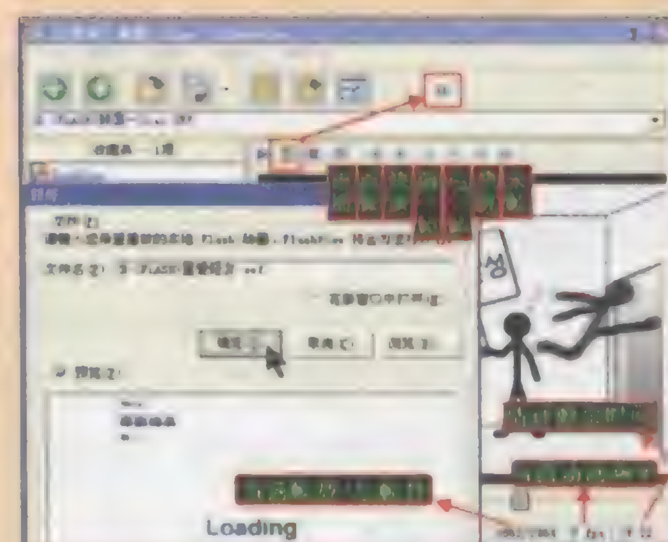


图4

程序还提供了动画快照和图片计数系统，要打开动画快照功能，只需点击工具栏上的快照按钮，利用屏幕快照，可以在观看动画的同时把需要截取的图像以位图格式保存在FlashView所在的目录中，命名格式为：fvpic+图片序号。图片计数系统即收藏夹，你可以添加、删除、重命名、编辑等操作，实际上它是以.fv格式的文件保存在软件安装目录的Favorites子目录下，打开即可明白。软件也有丰富的快捷键，具体可以在各个菜单下看到。另外据网络上的自述文件说还增加了一个彩蛋，等待你去发掘！

Flash放影机

软件解压安装完成后运行（如图5）。Flash放影机与前三款软件不同，对于Flash动画是独自弹出一窗口来播放。当然可以改变窗口大小，而且还可以使Flash动画随窗口大小，具体在菜单“播放控制”→“播放画面控制”→“随窗口大小”。Flash放影机可播放网上和本地文件，点击菜单“软件功能”（也可在软件界面中右键单击）下的“播放地址”子菜单，点击后打开（如图6），在此输入网上的Flash文件（.swf）的地址后按“确定”，它可一边下载一边观看。

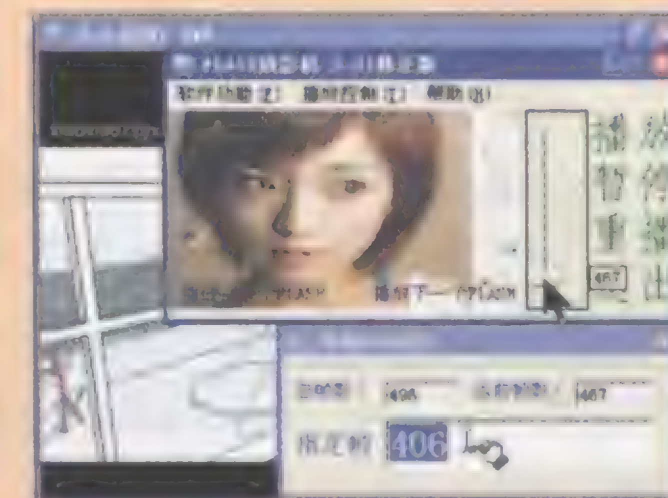


图5

Flash放影机会连续播放选择好的SWF文件，但一些Flash游戏除外。此时需要点击“播放”来代替在Flash中的如“Start”、“Enter”等命令。当播放开始后，“播放控制”菜单下的所有子菜单都呈可用状态，如果你选择多文件后在底端会多出“播放上/下一个Flash”按钮（Flash放影机的按钮都以文字形式表现），可方便地选择播放文件。按“Ctrl+G”弹出“指定帧”的窗口。你可以在这窗口中看到正在播放的Flash的总帧数、当前帧数（会随着播放进度而变化）。利用这两个参数你可以看看Flash高手们做一个动画（做）用的帧数。在“指定帧”输入框中填入帧数后回车即可转到该帧数播放。另外你可利用“←”或“↑”向后10帧、“↓”或“→”向前10帧；“Ctrl+B”向后一帧、“Ctrl+F”向前一帧来控制Flash的播放进

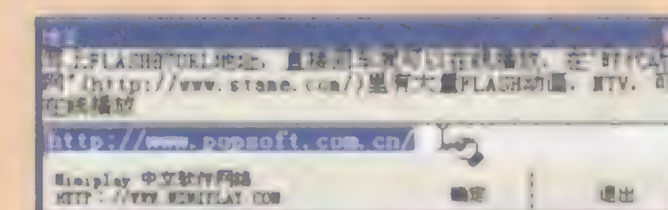


图6

度。另外程序还改变背景图，选择“播放控制”→“改变软件背景图……”后弹出对话框，说明了改变软件背景图的方法。

SWF探索者



SWF探索者是Cloud Lee开发的一个功能强大且使用简单的Flash动画播放器。它的主程序（如图7），简洁美观的XP风格界面，非常直观友好，易于掌握。它不仅可以打开本地硬盘中的Flash动画，还可以打开网上的Flash动画（在后台下载）。可直接点击播放窗口的上方或下方来打开位置不同的动画。下方就是进度条、播放按钮和信息状态栏。工具栏提供完整的播放控制，再加上可任意拖动的播放进度条和音量控制，让你随心所欲地欣赏，细致观察动画作者的灵感创意。你还可以随意缩放动画，或全屏幕欣赏动画（菜单“查看”→“缩放”下选择，也可用快捷键：Ctrl+Z是放大；缩小Shift+Ctrl+Z；Ctrl+A为正常大小），“总在最前”使你摆脱一切干扰。程序提供了简单方便的播放列表，点击菜单“播放列表”→“编辑”后弹出如图8的窗口，“添加”为添加文件；“搜索”则是打开选择某个文件夹下所有的SWF文件。“保存”则把当前的文件列表保存为.sxl文件，“载入”则为打开列表文件，点击“关闭”回到主窗口，你就可以直接点击菜单“播放列表”选取所要播放的动画，如图9。



图7

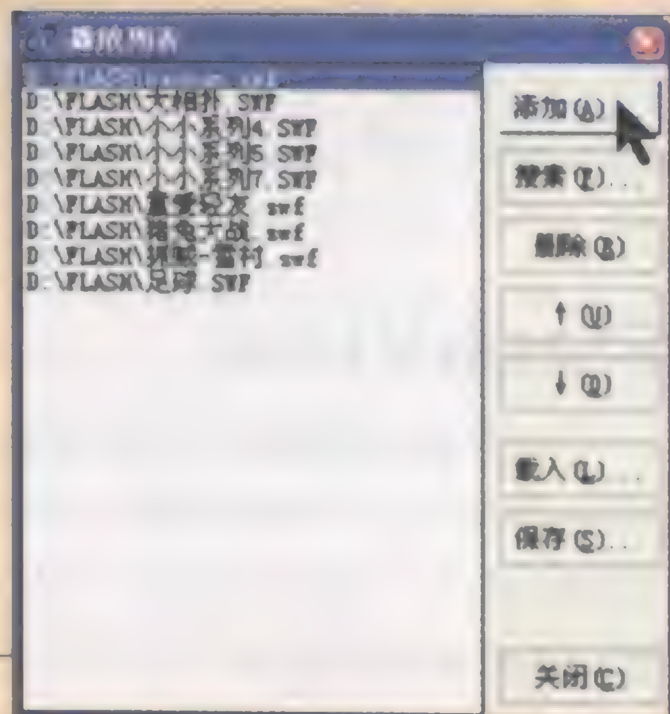
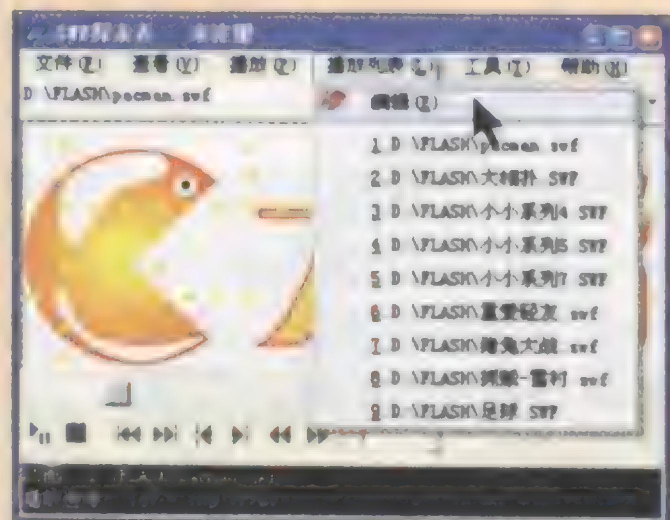


图8

五强之争

从5款软件性质来看，Flash Player XP和Flasher是共享软件，前者并没有功能限制，但运行它必须装Flash软件才可打开（XP下装有Flash插件，但无用）。从支持播放的文件类型来看，只有Flash Player XP和SWF探索者支持EXE格式的文件（SWF探索者只有通过“打开”才支持，而播放列表中不支持）。从播放控制看，Flash Player XP只有“向前/后”命令，其他4款都有“前/后一帧”等其它按钮。状态栏提示除了Flash Player XP外都有当前播放帧提示。如果你想用全屏观看动画，只有FlashView表现得出众一些，它真正地让动画全屏并在顶端留下菜单，而Flash Player XP和Flash放影机只是最大化窗口，SWF探索者是真正的全屏，但无任何菜单。还有就是抓图功能了，Flash Player XP是只抓播放区域的图，并以JPG格式保存在软件安装目录下，需要注意的是在菜单选择抓图命令是保存一张图（第一次是两张），而工具栏的抓图按钮是连续保存两张图，命名格式为CAPIMG_加数字；FlashView抓图的选项包括了工具栏和进度条；Flash放影机是另外弹出“抓取图像”窗口，而且抓的是全屏图；而SWF探索者是只抓取动画中的图像，且可以设置保存的图像格式，但该功能只限注册用户。其设置方法是点击菜单“工具”→“选项”，弹出如图10的设置窗口，具体设置依个人喜好而定。


图9

如果笔者给这5款软件打分的话，笔者会给FlashView打90分，原因是免费且功能不错。其实此类软件还有很多，如三脚猫工作室的“My Flash Player”，不过它对Windows XP支持不好，所以就没介绍它，不是XP的用户可以试试。希望通过这些软件真正让你享受自由播放的快乐。

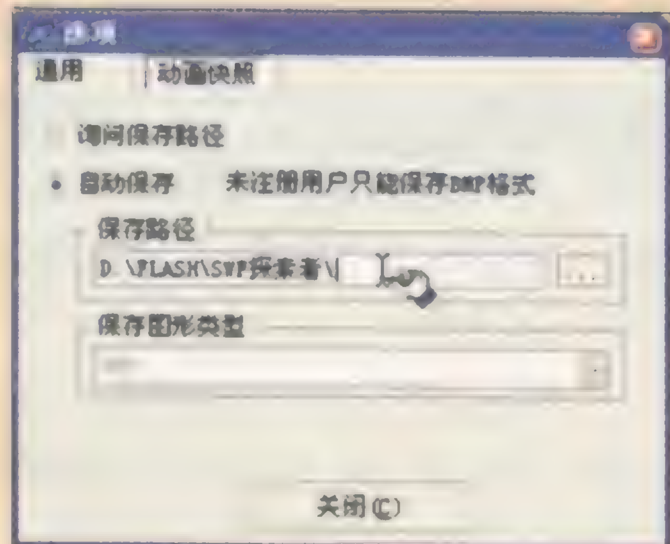


图10

姓名	年龄	户口	[illegible]	体重	出生地
Flash Player XP	1.0	共享软件	Windows 9X/NT/2000/XP	1500kB	htpp://ideait.yeah.net/flashplayerUdp.htm
Flasher	1.0	共享软件		507kB	http://avenzm.3322.net/flasherC/main.html
FlashView	3.10	自由软件		878kB	http://fvplayer.51.net/
Flash放影机	3.01	自由软件		911kB	http://www.mimiplay.com
SWF探索者	1.10	共享软件		404kB	http://cyberian.myetang.com
My Flash Player	1.45	共享软件	不支持XP	813kB	http://go4.163.com/threejiaomao/index.htm

中国共享软件

■重庆 CoCo

对于CoCo来说，最最开心的事情莫过于可以欣赏到很多美国喜剧大片。我们生活在这个精彩大片、游戏和软件所包围的时代，看看每天层出不穷的新事物，还真有些喘不过气来的感觉。在国外把电影工业化，游戏艺术化（称为第九艺术），软件产业化的今天，我们还只是处于那种大型系统商业化软件时代，像美国的一些针对用户桌面的小软件公司可谓风毛麟角。但是CoCo看到很多共享软件作者开始合作创建一些小型软件公司，为更优秀通用户桌面软件而努力，在这里预祝他们能成功。如果你有好的软件，别忘了发信到lyjlwn@sina.com推荐给CoCo哦:)。

收藏/管理网页的好工具——eLib

版本： 2.03
大小： 3 400kB
授权： 共享软件
作者： 魏拾俊
平台： Win9X/2000/XP
主页： hhttp://www.shijun.com/cn/
下载： http://ln.skycn.net/down/elib_cn.exe

说明： 你如何保存自己在网上找到的很有用的资料？使用IE的保存功能虽然可以分不同的目录存储数据，但是资料一多，就显得有些杂乱无章，而且查找也是一件很麻烦的事情。一般市面上的电子书库类资料存储软件只能保存文字信息，对于不可缺少图片和动画的资料来说就无能为力了。虽然CoCo发现WordXP可以很好地保存从IE中粘贴过来的HTML文件，但管理也是个头痛的问题。软件总为解决人们实际应用中的问题而产生，所以eLib诞生了。使用它只需通过鼠标右键，你就可以快速将网页保存起来，包括图片和Flash文件，它可以将所有的信息分门别类地保存下来，就像Windows资源管理器一样。当你想在PC之间交换数据时，无需一级一级地复制复杂的文件和文件夹，使用eLib一个文件就足够了。在软件界面中，左边是目录和文章（也就是你保存的网页乙级分类结构），右边是一个浏览器，可以在这里察看保存的网页。eLib支持全文搜索，可使你找到包含关键词的文章。eLib的HTML编辑器采用可视化的方式编辑网页。你可以对网页轻松改动，如增加简短的批注或删除不想要的部分。也可以利用它写日记或工作备忘录等，甚至还能利用它制作电子相册。更有意思的是，它还可将你的文件打包成CHM文件，使交流更加方便，我们就不用到处去找编译CHM文件的工具了。

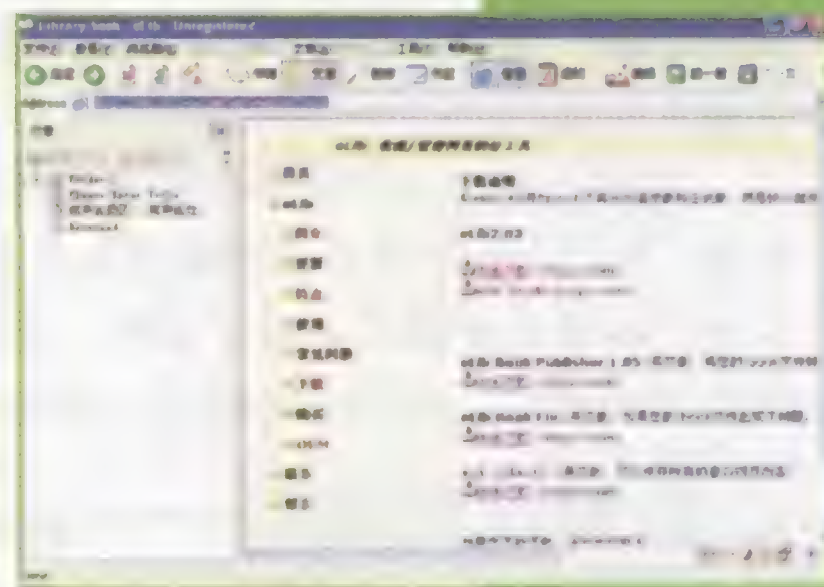
笔者点评： 除了eLib，作者额外提供了一个称为Book Publisher的工具，它可以将你收集的资料打包成EXE文件，与其它没有eLib的朋友们共享，俨然是一个电子文档制作工具:)！

做一只音乐的虫子——MusicBug

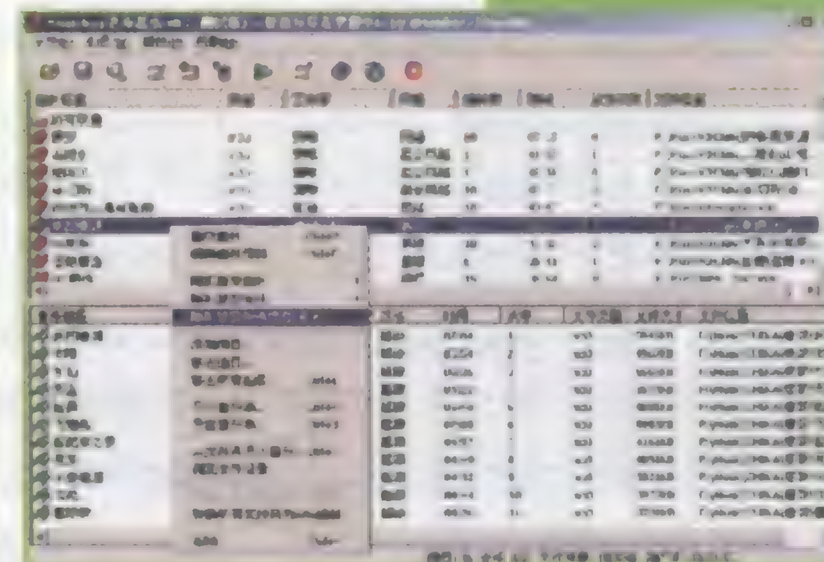
版本： 0.50
大小： 540kB
授权： 免费软件
作者： airwalker_lcg
平台： Win9X/2000/XP
主页： http://feeyoo.51.net/musicbug/
下载： http://feeyoo.51.net/musicbug/mbv05.exe

说明： 宽带入户使得音乐发烧友能随心所欲地收集自己喜欢的音乐，MP3文件一多，全部堆在硬盘上，管理就成了一件比较头痛的事情。MusicBug——音乐昆虫就是这样一款音乐管理软件，它提供了强大的曲目播放功能，通过导入硬盘中的音乐或曲目文件，自动生成一系列包含若干歌曲的播放列表。为使你收藏的音乐资料更详细而便于管理，软件提供了编辑功能，可填入歌曲或播放列表的标题、艺术家（歌手）、风格等内容，并能在界面上管理。软件提供非常全面好用的播放方式，可选定任意数量的曲目或歌曲播放；在选定的曲目中随机播放歌曲；在所有曲目中随机选择歌曲播放等。“音乐昆虫”可将编辑好的曲目列表导成外部文件保存，随时可以再导入。

笔者点评： 当初CoCo刚看到这个软件时，觉得用处并不是很大，也许CoCo是一个电影发烧友而非音乐发烧友的原因吧。后来仔细研究发现，当我需要随时生成自己的播放列表，同时想在播放列表中随机播放音乐时，MusicBug的便捷性就体现出来了，做一个详细的MP3信息，刻成CD-R永久珍藏，真乃人生一大快事:)！

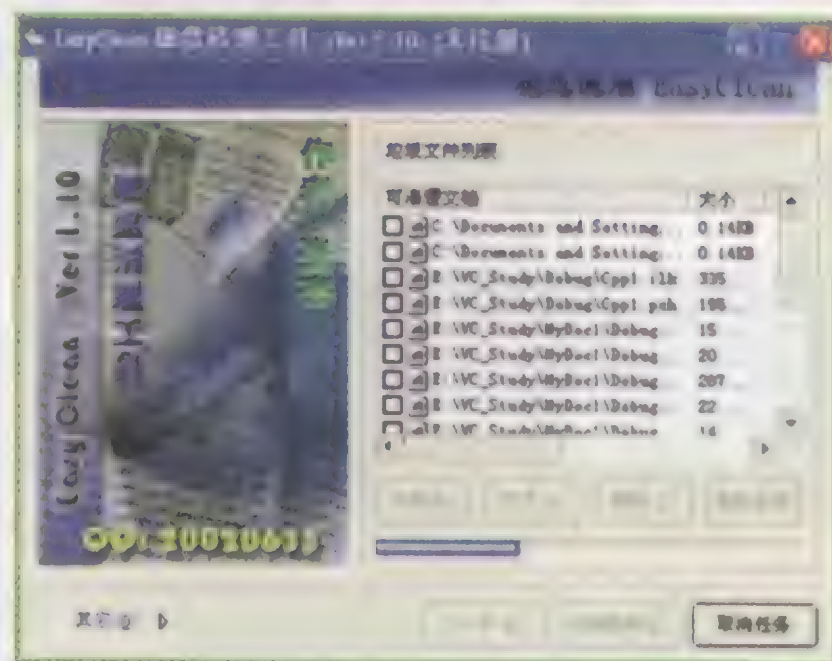


eLib



MusicBug

系统垃圾清洁工——Easy Clean

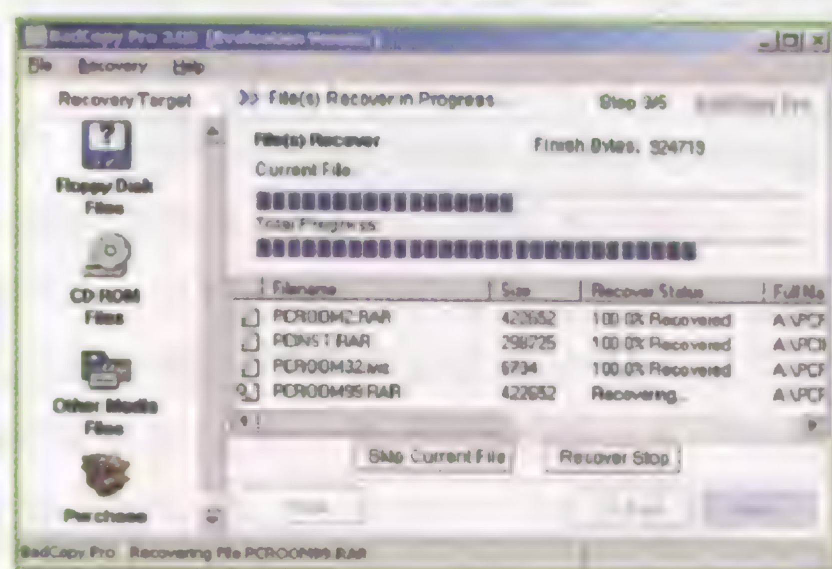


版本： 1.10（build 0502）
大小： 500kB
授权： 共享软件
作者： 张杰
平台： Win9X/2000/XP
主页： http://codez.topcities.com
下载： http://codez.topcities.com/MYSOFT/EZClean.zip

说明： 随着电脑使用时间的增长，我们安装、更新系统时总会有大量的垃圾文件零散地分布在硬盘各个角落，Windows自身也认识到这个问题，所以在系统工具中增加了垃圾清理工具。但这个垃圾清理程序和微软提供的画笔、记事本等小软件一样，只有最基本的一些功能，离我们的要求差得很远，所以很多软件作者开发了不同的垃圾清理软件，著名的有Norton的CleanSweep、Windows Washer等。这里CoCo向大家推荐一款国产快速磁盘垃圾扫描清理软件——Easy Clean，软件本着简单、易用、快速的原则，全面开放扫描控制，用户可以自定义扫描子类及扫描线程的数量和优先级，可根据自己机器的配置修改需要，达到最佳的搜索效果。

笔者点评： 软件的特点在于可以添加自己所定义的垃圾文件清理方式，扩展了软件的使用范围，我们看到默认提供了C++、VC等软件的临时文件。同样，如果用Delphi，还可将Delphi产生的临时文件加入到垃圾文件的列表中自动清除。

从你的光盘中拯救数据——BadCopy Pro



版本： 3.0
大小： 610kB
授权： 共享软件
作者： 任良
平台： Win9X/NT/2000/XP
主页： http://www.jufsoft.com/
下载： http://www.jufsoft.com/download/badcopy3.exe

说明： 随着CD-RW驱动器的普及，CD-R光盘已经逐渐作为大容量的存储设备而为广大电脑用户所青睐，但市面上的光盘产品质量参差不齐，很多光盘用久了会使得光盘表面伤痕累累，遇到重要的数据无法读出，那可真是欲哭无泪。国产软件BadCopy可在不需人工干预的情况下读出CD-ROM或磁盘上的坏文件，效果还挺不错。软件具有自动修复功能，采用了优化的算法，支持文件夹直接复制，甚至可直接把整个逻辑盘完整复制到另一个文件夹下。可自由定制BadCopy的各项纠错参数，保证能高效、最大限度地挽救你的宝贵数据，可直接对硬盘、光盘、软盘及其他介质的存储设备进行操作，为保证文件操作的安全性，在进行危险操作之前会进行提示，避免不必要的损失。

笔者点评： 对于电脑爱好者来说，光盘无法读出的事情屡见不鲜，往往只是盘面上有一点点划伤，就导致很多数据的报废。BadCopy尽力为你抢救这些数据，从一个损坏的大文件中提取出尚未损害的部分，如果是一个程序文件，可能帮助不大，如果是文档或是影音文件，还是能把你从数据丢失的沮丧情绪中拉回来:)。

心理测试你我他——心理测试小精灵

版本： 2.0
大小： 780kB
授权： 共享软件
作者： 姚徽
平台： Win98/2000/XP
主页： http://www.yaohuib.com/xlcs/
下载： http://ln.skycn.net/down/xlcs.zip

说明： 现在的时尚杂志、报纸等媒体都很流行心理测试游戏，根据一些心理学家的心理分析方法，提出一系列问题，从回答的得分中对你的心理状况进行一定分析。有些虽然并不是很准确，但我们可以将它作为一个开心果，大伙乐一乐，调节紧张的生活和工作。有了心理测试小精灵，现在你在电脑上可直接进行这些心理测试了，软件包纳一些流行的趣味测试题，有心理、爱情、搞笑、个性、魅力、智力、情商、工作等几百道趣味测试题，题库可每月上网更新，还不快来乐一乐？

笔者点评： 软件的创意很不错，但还不是很成熟，使用起来有一些小问题，希望以后在界面和功能方面多多努力。网上更新题库的想法很不错，但愿能做出自己的接口，让网友们能创建自己的测试题库，使软件得到更广泛的应用。

软件作者访谈

魏拾俊

共享软件eLib作者，今年24岁，刚刚离职，目前在家里待业。主要使用Windows下面的VC、C++Builder和Linux下面的KDevelop进行开发

CoCo：魏先生您好，很高兴这么容易就在网上逮住了你:)。

魏：呵呵，我平时没有什么爱好，也就是上上网，偶尔去爬山（原来在珠海时经常爬山，现在来北京，机会就比较少了）。

CoCo：因为在下也是个程序员，所以采访一个程序员时最先关心的就是他使用何种开发工具了。

魏：关于开发工具的选择，我认为只要顺手就行了。我在学校时就一直使用C++语言，所以现在选择VC/BCB也顺理成章。eLib采用BCB开发。

CoCo：是什么时候开始开发eLib的呢，当时的灵感是怎么来的，为什么会选择此类软件作为开发的项目？

魏：我是去年2月份开始的。创作的原因很简单，我偶尔看到一些比较好的开发文章，想保存起来，就用IE进行保存，保存的同时想到以前也曾经保存过很多网页，现在却不知道丢到哪里了。上学时曾经写过一个类似于电子书库的软件（仅限于自己使用，也很简单，基于TXT），当时就想着自己写一个保存和管理网页的软件。正好当时还不是很忙，于是就开始动手了。

CoCo：我们看到市面上有不少电子书库类软件，能对它们作一个简单的点评么？

魏：国内确实有很多类似的软件，其中很大部分都类似于几年前一个开放源代码的软件：电子书库（好像很久都没有升级了），他们一般基于文本文件（或者RTF）+数据库，对于目前最流行的HTML格式支持不是很好。当然现在已经有不少软件专门针对网页进行了处理，也可以保存图文并茂的HTML。

CoCo：阁下认为eLib的核心竞争力在什么地方？

魏：eLib从一开始就针对网页进行处理，非常类似CHM文件（初期就是模仿CHM文件的，例如目录树/全文搜索、书签、所有数据保存在一个文件里面等），但比CHM文件要好的地方就是可让用户随时修改，而不像CHM文件，一旦生成就不能随便修改。同时eLib支持CHM文件所不支持的Flash动画，还有现在流行的XML页面（很多论坛现在都采用）。

CoCo：软件作者在开发软件时总要面临做成共享软件还是免费软件的问题，做成共享软件，可能用户数量不会很大，做成免费软件，好像无法受益，阁下的软件是共享软件，如何看待这个问题？

魏：eLib前期是一个免费软件，后来之所以修改成共享软件，是因为我的一个朋友在帮我向国外推广，所以要修改成共享软件。为了统一，目前就全部修改成共享软件。一个好的共享软件，还是可以得到注册的，当然目前eLib还有很长的路要走。

CoCo：能问一下eLib是如何做到保存整个网页功能的，市面的电子书库软件都没有做出来，是不是有一定难度呢？

CoCo：原来大家都在Google（http://www.google.com）上查找资料啊，这真是一个不错的好东西，如果你为查询资料烦恼，不妨试一试。

CoCo：IE公开了大部分接口，使得我们编写基于IE的应用程序十分方便，我们看到现在包括一些大型商业软件都使用了IE内核。

魏：是的，在开发过程中最有感触的地方，就是IE写得太好了。现在看来，IE打败Netscape完全理所应当。IE公布了大部分接口，这方便了脚本语言用户，Windows下面的编程语言，只要支持COM，基本都可使用这些接口，从而进行开发。可以说，IE笼络住开发人员的心。当然微软的产品开放性都很好，例如MSN Messanger，就非常方便用户进行二次开发（目前出现了形形色色的插件），我觉得比国内QQ要做的好得多，这也是MSN Messanger的可怕之处。

CoCo：软件做出以后，就要面对各种各样形形色色的用户，如何处理和自己软件用户的关系？

魏：这方面的故事太多了，尤其是早期，用户提出很多建议，或者软件的Bug。当然也有用户表扬，还有更多的用户骂我。下面就是以前的一个邮件：

*我在使用你的eLib 2确实感觉不错，但是Bug似乎太多了，下面简述几条：

*1.Java出错。

*2.个别网页需要我下载简体中文字体；

*3.个别网页打不开，进而死掉；

*4.无法导出CHM文件，提示“Bathing Misssing……”之类的语句；

*因此，我建议你像Netants或是Flashget等那样加Banner，广告挣钱，要不然注册用户会骂死你的。

*七分之一王 2002/4/4

无论是褒是贬，我都给这些用户回信，同时记录下他们的意见，留待以后改进。

CoCo：呵呵，其实提出软件的问题是很好的事情，否则一直都不知道如何改进自己的软件。

CoCo：对软件的新版本和功能增强方面有什么看法？

魏：新版本主要会增加两个功能：任意节点设置密码（可以保证不让别人看自己的资料）和增加附件功能。这两个功能都是以前很多用户提出来的，现在终于可以增加了。

CoCo：有没有写文档的习惯？

魏：有的，平时还要多学习、多练习。多看看IE的接口，对自己的程序设计思想可能会有一个非常大的提高。看书时毕竟不是很生动，也不可能拿这么大的工程举例子。多写一下文档，多看看书，过一段时间之后再回头看看自己的程序，就可能会找到不妥的地方，也可能会找到原来的一些错误。

CoCo：谢谢接受采访，预祝软件越做越好。

FlashFXP新版发布

FlashFXP是功能强大的FXP/FTP软件，它既融合了一些其他优秀FTP软件的优点，又能像CuteFTP一样可以比较文件夹，并支持彩色文字显示。

新特性：支持文件夹（带子文件夹）的文件传送、删除；支持上传、下载及第三方文件续传；可以跳过指定的文件类型，只传送需要的文件；可以自定义不同文件类型的显示颜色；可以缓存远端文件夹列表，支持FTP代理及Socks 3&4；具有避免空闲功能，防止被站点踢出；可以显示或隐藏"隐藏"属性的文件、文件夹；支持每个站点使用被动模式等。

http://flashfxp.castlegardens.com/

Mix-FX：让你的网页终生美丽



Mix-FX是一个专门用来编制各种Flash特效的软件。它内置500余种Flash特效，傻瓜似的操作界面即使生手也很容易掌握。这一软件可以让你创造出绝对专业的文字、按钮和背景特效。

Mix-FX采用的是即编即看的制作模式，可以让你随时观看调整完各个参数之后的"Update"效果。此外各个控件的选项非常多，你只需互相搭配就能打造一款完全自我的特效。

http://www.mix-fx.com/

WinDVD Tweaker：让你舒服地看DVD

WinDVD是著名的DVD播放软件，而WinDVD Tweaker是全力发掘WinDVD播放效果的软件。最新版本WinDVD Tweaker 3.2，特别是在改进WinDVD回放效果方面提供了更多的隐含设置，让DVD回放的效果更加流畅、快捷。

http://www.windvd.com/

光盘烧制专家Nero出新版

光盘烧制专家Nero是一个能够将数据和CD音频文件烧录到CD-R和CD-RW磁盘上的应用程序。它支持所有标准的CD-ROM格式，包括ISO标准1和2、双字节Joliet模式、混合模式和XA模式。该软件还支持ISO、ASC II和DOS特性设置。它也可动态地将文件名转换成ISO格式。最新版5.5.8.2，增加了许多新的特性，并提供对DVD格式的会话信息。

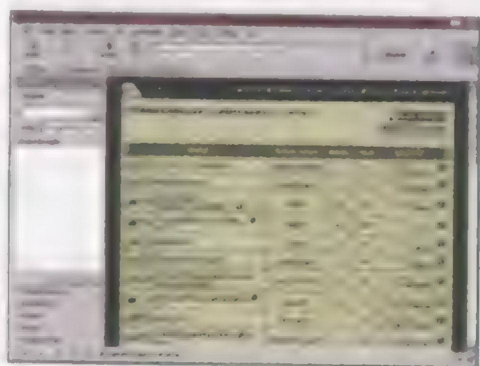
http://www.ahead.de/en/Function.htm

中文P2P软件Workslink新版火热出笼

Workslink是基于P2P技术开发出的第一款全中文网络文件交换软件。P2P即对等网络技术（peer to peer），中文称为点对点，是网络世界中最流行和最有前途的技术之一。Workslink的整体构想借鉴了美国最受欢迎的软件Napster所倡导的P2P的技术，同时针对中国网络状况和用户使用习惯特征，进行了符合中国国情的全面的设计。

http://www.workslink.com/

Mozilla和Opera浏览器新版出世



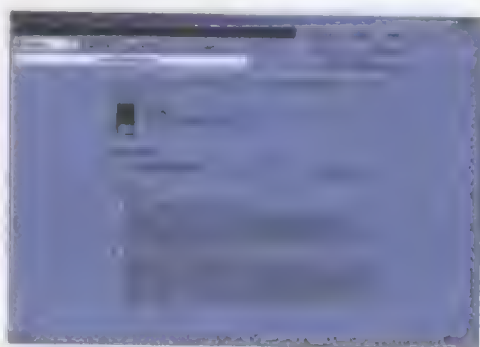
Mozilla是个把源代码完全开放的Web浏览器，它专门为喜欢简洁及专业人士精心准备。这次发布的Mozilla版本为1.0RC2。

http:// www.majorgeeks.com/

Opera号称自己是"世界上速度最快的浏览器"，当然Opera也是许多网友的最爱，这次出来的Opera最新版为Opera 6.02Beta Build1101。

http://opera.nta.no/

WinMX 3.1最新版本进入网络共享



WinMX是个历史久远的国外排行前几位的P2P软件。他同样也是一个免费的文件搜寻及下载工具，可同时连上OpenNap、Napster等11个外国网站，搜寻你要的MP3、WAV、AIF、AIFF、AIFC、MIDI、JPG、GIF、ZIP、MPEG、MP2、AVI、ASF、MOV等影音及图片文件，当然，你也可以通过它将你电脑里面的好东西分享出来。最新版本为WinMX 3.1 Final。

http://www.winmx.com/



Photoshop 7.0 到底有多新 2

■宇风多媒体 凌懿

面板部分

1.新增加的面板

面板在Photoshop中一直是一个重要的角色，它不仅是Photoshop的每一个工具的补充，更是由于它自身的独立性及完善能力，使得它与Photoshop的每一个工具完美结合，都能创造出令人惊奇的效果。

从Photoshop 6.0起，由于每个工具都建有自己的属性栏，使得面板的功能整体有点削弱，但是这次新版本Photoshop 7.0中，面板功能不但没有被削弱，而且还增强了许多，下面我们先来看看新增加的面板。

●Brushes（笔刷面板）（如图01）

其实笔刷不能算是新的功能，但为什么我要说它是新的呢？因为在Photoshop 6.0中笔刷是被放置在工具的属性栏里的，而这次新版的Photoshop 7.0中，Adobe公司不仅增强了笔刷的功能，更把笔刷单独地列在了面板中，所以作为面板来说，它就是一个全新的产物。

打开Brushes后，你会惊奇地发现笔刷的种类比以前增加了许多，而且每个笔刷可以进行详细设置，同时新笔刷的扩展性能也非常强大。整个Brushes分为上下两部分。上半部为调整区与笔刷选择区；下半部为笔刷效果预览区。

整个上半部又分为左右两部分。左边框里为Brush Presets（笔刷调整），又分为上下两部分。上半部为Brush Tip Shape（笔刷形状设置），可单独对每个笔刷进行详细设置；下半部为笔刷效果，可以给每个笔刷加上不同的效果。右边框为笔刷形状的选择区域。

点击Brush Tip Shape，右边的选择区域会跳出所有笔刷的单一缩略图。选择其中任一笔刷，再点击Brush Tip Shape下的各个选项，右边选择区域会变成参数选区。在那里你可以对每个笔刷进行更详细设置。

Brush Tip Shape下的选项分别有：Shape Dynamics（形状编辑）、Scattering（发散）、Texture（质地）、Dual Brush（双重笔刷）、Color Dynamics（颜色编辑）、Other Dynamics（其他编辑）。

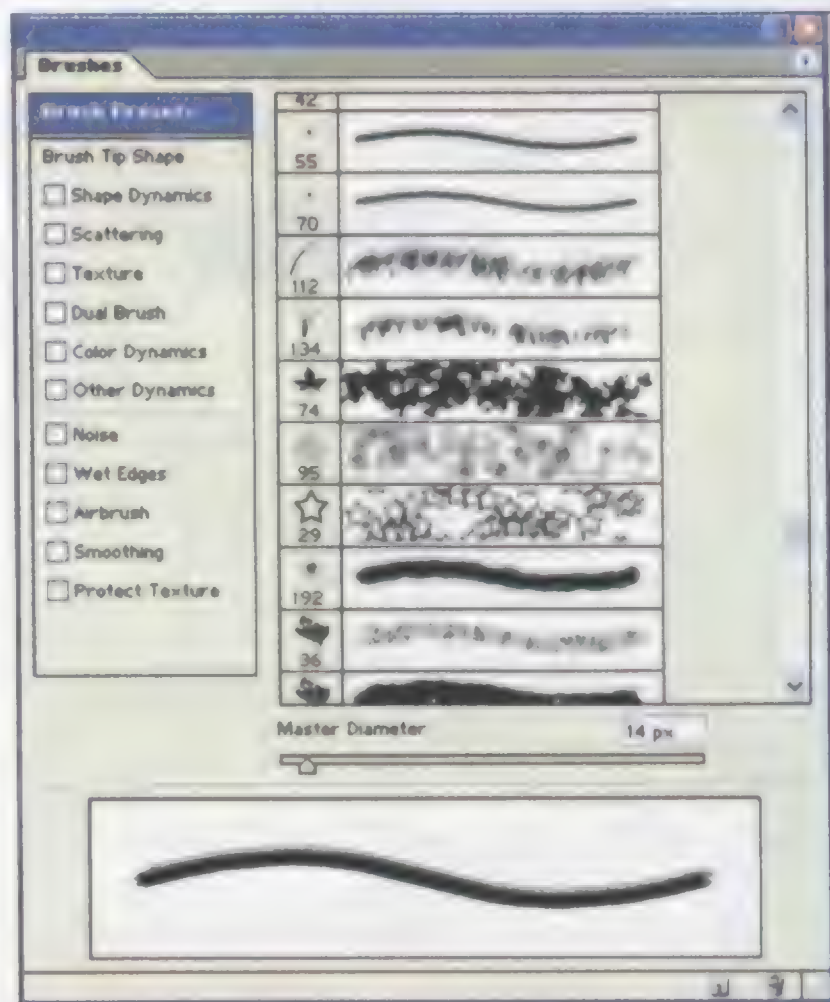
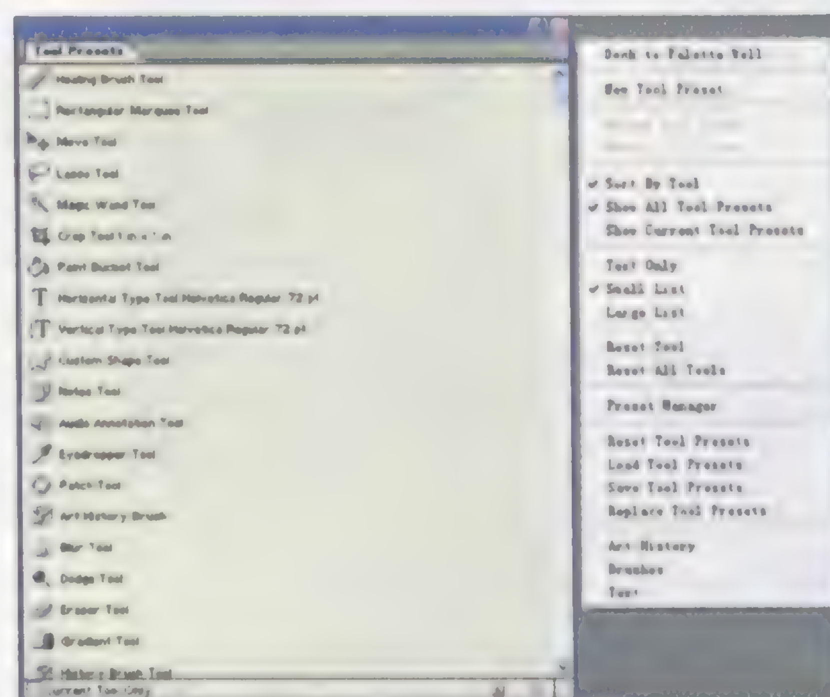


图01


图02



笔刷效果选项分别有：Noise（噪点）、Wet Edges（湿的边缘）、Airbrush（油漆）、Smoothing（滤波）、Protect Texture（结构保护）。

点击整个Brushes右边的小三角，会跳出许多选项，你可以在里面对Brushes上所需要显示的笔刷种类及大小等进行选择。

●Tool Presets（工具预设）面板（如图02）

Tool Presets面板是Photoshop 7.0中一个全新的面板。它允许你对工具栏中的工具预先进行设置，使你能按照自己的习惯及需要来使用各个工具。你只要点击这些被你设置好的工具，Photoshop 7.0就能自动地读取你的设置。

它的面板的使用也很简单，点击它的面板右上角的小三角，会跳出如：种类选择、大小选择、重置笔刷、存储笔刷、读取笔刷等选项。双击面版内的工具名字，你可以随意更改其名字，并把便于你记忆的名字打入。

Tool Presets面板最下面有一个选项：Current Tool Only（只显示当前工具），选中它，该面板将只显示当前的工具，而其他的工具会被自动隐藏。

●File Browser（图片浏览器）（如图03）

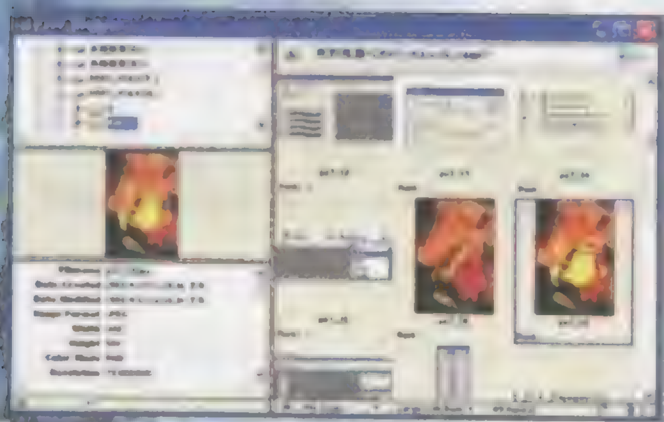


图03

Adobe公司这次新设计的File Browser绝对是个体贴用户的好设计。在Photoshop以前的版本中，图片浏览一直是个头疼的问题，用户想要寻找一张理想的图片时，不得不在图像浏览软件与Photoshop中相互切换。

打开File Browser后，你会觉得它与图像浏览软件ACDSee的界面是如此相似。整个File Browser面板分为左右两大部分。左边部分又分为上、中、下三部分。上为图片所在目录，中为图片预览区，下为图片信息区。

右边最上面是图片目录的选择框，点击旁边的会出现一个选项菜单，里面包含了图像的显示方式、图像的打开、重命名、图像旋转选项等。右边中间部分是图像选择区，里面显示出了目录中所有的图像文件。最下面有一排按钮，分别为File Type（文件类型）、Large with Pank。

2.被修改的面板

●Info（信息）面板（如图04）

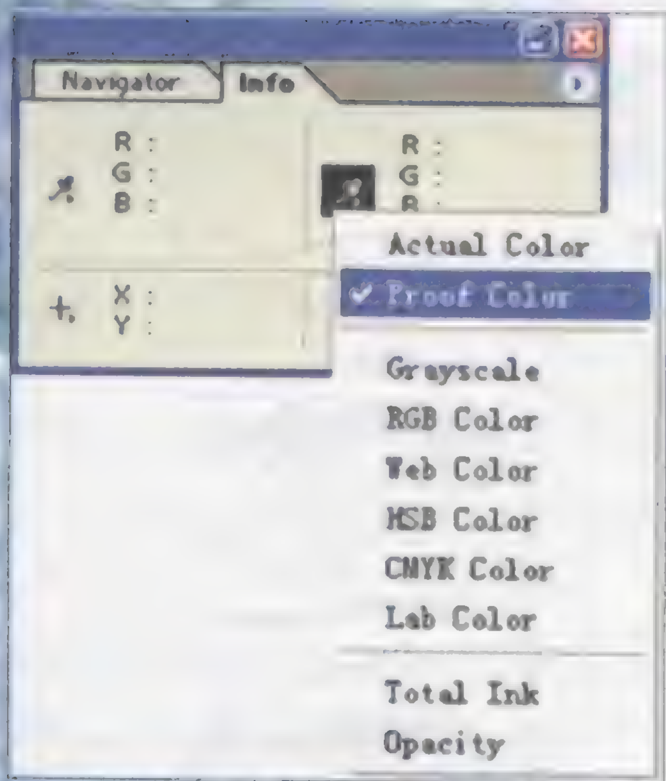


图04

Photoshop 7.0中的Info面板功能也被加强了，最直接的就是在获取颜色信息时多了个Proof Color（检验颜色）功能。这个功能或许对于一般的用户来说并没有什么作用，但是对于那些牵涉到印刷的朋友来说却是个很有用的功能。

在以前的版本中如果要检查图像是否符合印刷条件时，必须把图像的模式转换成CMYK，但是现在在Photoshop 7.0中就不需要那么麻烦了，只要选中Proof Color选项，不管图像是RGB模式还是CMYK模式，在Info面板中都能显示CMYK数值。

●Character Palette（文字属性面板）（如图05）

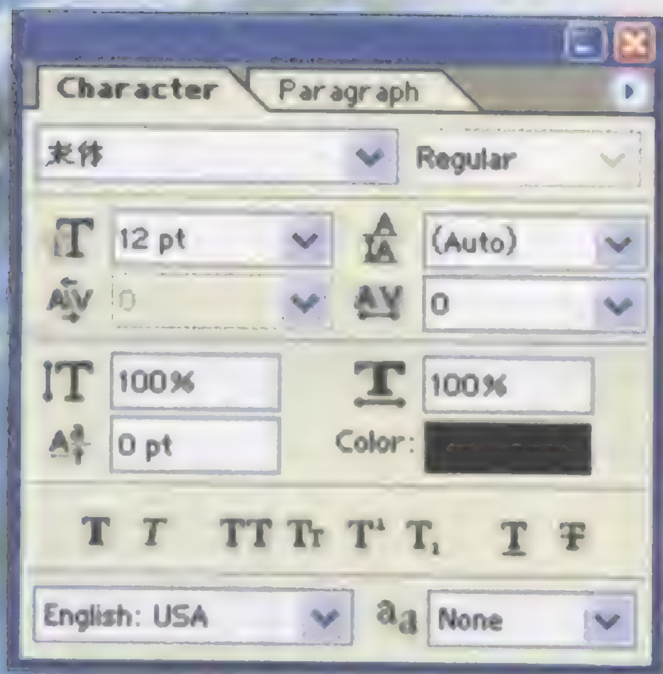


图05

Adobe公司从Photoshop 5.0开始就对文字工具不断地进行修改，从Photoshop 6.0起更是为文字工具单独地列了个面板，这次新版本Photoshop 7.0又更进一步地完善了文字属性面板，最显著的地方就是在文字属性面板中加入了一排按钮。而这些按钮在很多编辑文字的软件中都普遍存在，这同时也表达了Adobe公司想把Photoshop完善成一个全方位的图像软件。这些按钮分别可以让字体呈现全部大写、全部小写、加下划线、加中划线、上标、下标等。

●Layer Palette（图层面板）（如图06）

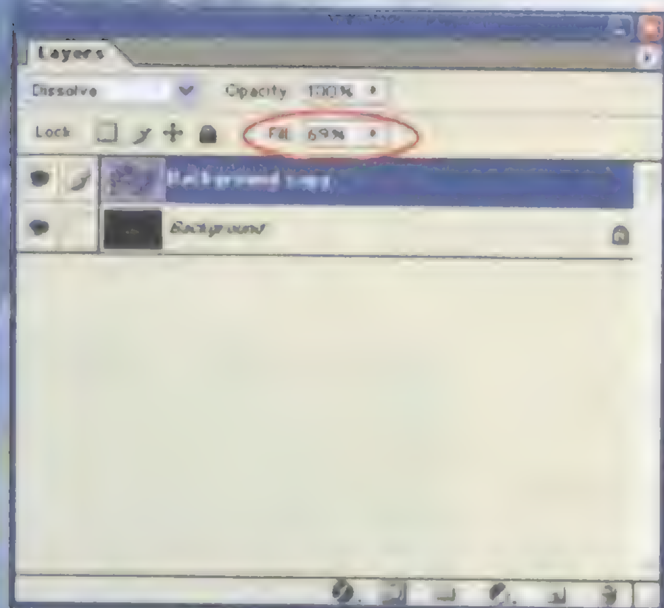


图06

在Photoshop中我们使用最多的就是Layer Palette，而这次Photoshop 7.0中Layer Palette也被作了相应的修改。首先最明显的是在Layer Palette上增加了一个Fill（充满）选项，让我们可以对图像进行更细微的透光度调整。

其次是在双击Layer Palette上将不会再跳出图层效果的选框，而是被替换成了修改图层的名字。若想添加图层效果的话，必须双击Layer Palette前的小图标才行。

菜单部分

1.新增加的菜单

●File（文件菜单）

打开File后，我们会看见Browser被安排在Open之后。Browser的快捷键为Shift+Ctrl+O。Browser的详细介绍在前面的面板部分中已经详细介绍了，在此就不重复说明了。

接着我们可以看到在Import（输入）选项中出现了一个WIA Support（支持WIA格式）的功能。我们可以看到随着科技的不断发展，Adobe不再局限于本公司产品的兼容支持，更对新技术的支持。WIA Support功能就是最好的表示。

再往下看我们又会看到一个惊奇的新功能，那就是Print with Preview（打印预览）。众所周知，Photoshop的打印一直是个比较麻烦的事情，使用者要想完全打印一张图片的话，那必定要大费周折，但是在Photoshop 7.0中，Adobe公司特地增加了这个Print with Preview，解除了使用者的烦恼。

点击Print with Preview后会出现Print对话框（如图07）。左边为图片预览区，右边为图片的尺寸及打印大小的设置。选中Show More Print（显示更多打印设置），会跳出更详细的对话框，里面可以对打印物的背景、边界、模式等进行更进一步的设置。

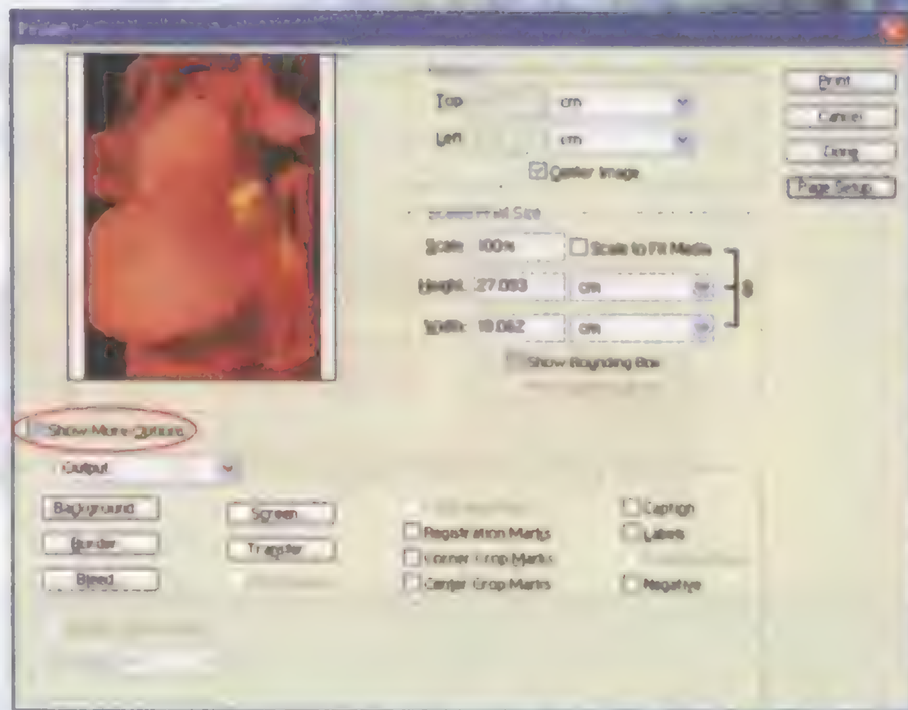


图07

●Edit（编辑菜单）

Adobe公司这次在Photoshop 7.0中给用户不断的惊喜，Check Spelling（拼写检查）（如图08）与Find and Replace Text（查找及替换文本）（如图09）这两个针对文字的新功能被添置在Edit中。凡是用过Word的朋友一定对这两个功能不会陌生吧。但是唯一遗憾的就是这两个功能不支持中文。

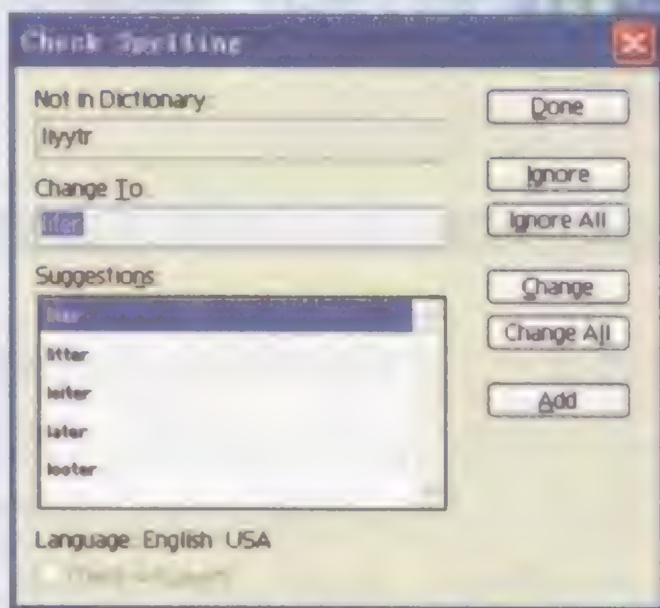


图08

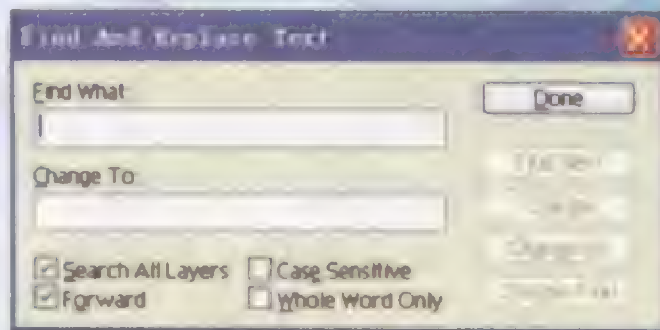


图09

●Filter（滤镜菜单）

由于Adobe公司在图像处理界的独特位置，所以许多第三方厂商就不断地研制新的滤镜来依附于Adobe公司，这样的结果是Adobe公司对Photoshop本身的自带滤镜从没有改变，但是这次Photoshop 7.0中Adobe终于给其增加了一个新的功能——Pattern Maker（图像生成器）（如图10），它能对图像的背景进行新的生成，你只要选择图像其中的一块，然后按Generate（发生），就能得到一个新的背景，如果你感到不满意的话，还可以多按几次Generate会得到不同的效果。

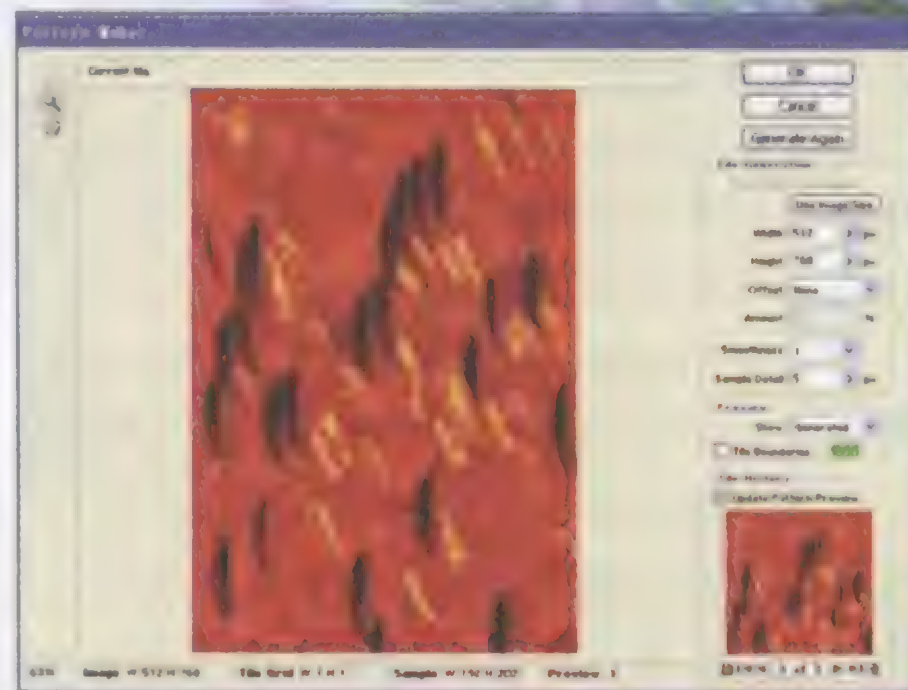


图10

2.被修改的菜单

File下的Save for Web（保存为Web格式）这次是Adobe修改最大的一个菜单，它不仅使图像输出功能更为强大，还使图像与Web结合达到了天衣无缝的地步，它能使输出图片的透明度达到完美，这对网页设计师来说绝对是个喜讯。通过Photoshop 7.0输出的Web背景透明图片的边缘能达到各种不同的效果（如图11）。

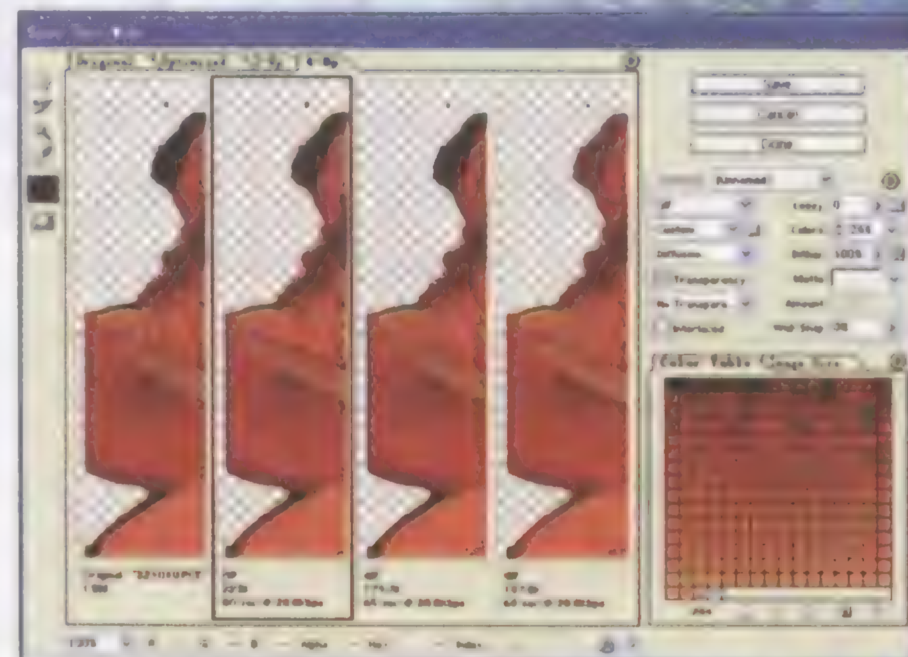


图11

这次Adobe公司对Photoshop原来版本中的菜单进行了一些调整，Image下的Extract、Liquify等功能被转移到了Filter下了，这样的安排使Photoshop的滤镜功能更完善，使用更方便。

综合上面的这些新功能，我们不得不感慨Adobe公司强劲的技术实力。虽然从整体上Photoshop 7.0并没有多大的改变，但是一些贴心用户的设计，却让所有的使用者感到了温馨。

由于篇幅的关系，我们在这里只是对Photoshop 7.0的一些明显改变作了详细报告，我相信只要大家再深入研究的话，那一定会发现更多让你为Photoshop 7.0喝彩的原因。

■专题策划：本刊编辑部
■执笔：魔之左手、答笛

第三类接触



"便携式PC"之众说纷纭

"便携式PC"是什么？它是一种被称为DeskNote（Desktop+Notebook）的电脑，一种同时采用台式机和笔记本零部件的电脑。它既拥有接近主流台式机的性能和相对低廉的价位，同时又在一定程度上具有笔记本电脑的外观和便携性；在设计方面它既大量采用了台式机的核心零部件，又借鉴了笔记本的许多设计思路。"便携式PC"虽没有本质上的技术创新，但它可以说是一种充分利用台式机与笔记本成熟技术的创意，瞄准了那些有使用便携式电脑要求，却无法承受笔记本电脑的高昂价格，或对普及型笔记本电脑性能不满意的用户。

你对便携式PC感兴趣吗？如果是的话，你最看重它的是什么？是齐全的功能还是便携性？是速度还是价格？是性能还是稳定性或者仅仅是因为喜欢追新？

作为一种新生事物，便携式PC引起了业内人士的广泛关注。可是你真的了解它吗？大家都想知道，这种介于台式机和笔记本之间的产品，到底能否满足各行业人士的实际需求。它在现实生活中真能发挥应有的作用吗？那么就让实践来检验吧。

作为一家专业IT媒体，我们也非常关心"便携式PC"这一新生事物。为了解实际用户的真实感受，我们决定不采用常规的评测方式，而是请出一些普通的试用者来为大家"现身说法"。随后，我们与北京讯怡创新电脑有限公司取得联系，并获得了他们的大力支持。这次讯怡公司为我们提供了10台精英i-Buddie"便携式PC"样机，包括6台i-Buddie A900、2台A901和2台A928（DVD），具体配置如下：

配置/型号	i-Buddie3v A900	i-Buddie3C A901	i-Buddie4 A928
CPU	VIA C3 1GigaPro（实际频率733MHz)	Intel Celeron 1.1GHz	Intel P4 1.6GHz（Socket478，256kB L2 Cache）
主板芯片组	SiS630ST	SiS630ST	SiS650
内存	128MB SDRAM	128MB SDRAM	256MB DDR
显卡	板载	板载	板载SiS 315
硬盘	10.2GB	10.2GB	10.2GB
光驱	24×CD-ROM	24×CD-ROM	8×DVD-ROM
显示器	14.1" TFT	14.1" TFT	15.0" TFT
声卡	AC'97	AC'97	AC'97
网卡	RealTek 10/100M	RealTek 10/100M	RealTek 10/100M
Modem	56k	56k	56k
外形尺寸	320mm×265mm-×39mm	320mm×260mm-×39mm	330mm×281mm×39.-7mm
重量	2.3kg	2.3kg	3.18kg
其他	视频输出、ATA/100	视频输出、ATA/100	视频输出、ATA/100、IEEE 1394、USB2.0

我们挑选了10名不同职业背景的普通电脑用户（包括软件工程师、平面设计师、商务助理、文字编辑、网管、技术警察、电脑公司技术支持、机关工作人员、大学教师以及中学生等），把便携式PC样机交给他们试用，要求每位试用者撰写一份试用手记；另外我们还找到一位刚刚购买了一台"便携式PC"的朋友，也请他来谈谈感想，毕竟"购买者"与"试用者"在心态上还是有所不同的。

在专题后面的部分里，我们还会简要介绍一下市场上常见的便携式PC产品的配置、功能与特点，并对便携式PC与台式机、笔记本在设计思路和技术特点方面的区别进行对比，希望对各位更全面地了解便携式PC有所帮助。



为体现普通电脑用户的真实感受，我们对“试用手记”的具体写法和格式未作要求，因此大家交来的“试用手记”中不免带有个人的语言习惯和一些不太全面的看法。但我们一般只做文字上的简单修饰，并不刻意去统一格式，对有些较为个人化的看法也未做改动，力求保证“原汁原味”。不过这里需要说明的是，这里的11篇“试用手记”并不代表本刊观点，只是给大家提供一些较为直观的阅读感受，同时也希望能给厂商提供一些参考，以便推出更多适合大家需要的好产品。

试用手记



试用者：马加
性别：男
年龄：34岁
职业：北京西城教委信息中心网管
试用机型：i-Buddie3v A900

本人是北京西城教委信息中心的工作人员，负责网络中心机房的日常管理和维护，以及和教委联网的西城区各学校机器的维修和技术支持。日常工作中我常有需用到笔记本电脑的时候，虽然它能给我的工作带来很大方便，不过考虑到其高昂的价格，最后还是取消了购买计划。

前段时间，市面上出现了新的“移动PC”产品，具有笔记本电脑便携的优点，同时价位接近台式机，因此对我具有相当大的吸引力，由于对新面世的产品还比较陌生，我对其技术性能不是很放心，正考虑是否购买时，《大众软件》举办了一次移动PC试用专题活动，我有幸拿到一台精英iBuddie A900移动PC试用。

基于价格的考虑及够用就好的原则，我挑了这款价位最低的、使用C3 CPU的精英A900样机，因为以后实际购买时，我也将倾向于购买这款机器，毕竟移动PC的价格还是要比台式机高出许多，而我只是用它来代替笔记本电脑在一些场合做些简单的工作，买更贵更高配置的机器显得没有多大必要。

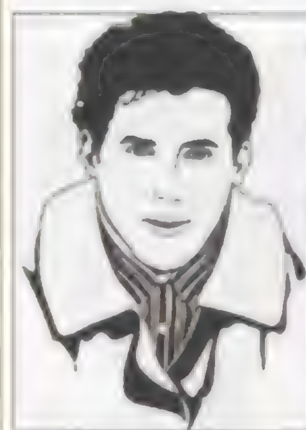
机器到手以后，开箱第一发现是：呵呵，居然没附带笔记本包，看来精英压成本也算压得够狠，好在市面上的背包品种极多，这倒不成问题。一拿出机器，还真不错，外表做工很精细，感觉就像一台真正的笔记本电脑，厚度甚至比一些全内置笔记本电脑还薄。开机，装入系统和常用软件，安装了大小软件大约30种，既有像Office 2000、Photoshop 7.0等大型软件，也有许多免费和共享软件，使用数日以来，没发现大的异常情况，看来C3 CPU的兼容性还不错。

此机也许得益于使用台式机的架构，运行起软件来速度挺快，和我的赛扬800台式机不相上下，用于日常工作当然应对自如，播放VCD亦没任何问题，玩极品飞车速度正常，图像也还能忍受，128MB内存和10GB硬盘用于工作也够了。

A900用的虽然是发热量很小的C3 CPU，不过整机的发热量还真不小：20多度的天气里，开机1个多小时放在腿上就有点放不住了，不过放在桌上使用了差不多10小时，也没有因过热而死机。

移动PC比笔记本电脑少了电池，移动性当然要打点折扣。不过我极少有机会须在移动中使用电脑，这一点倒是不成问题。在办公室和家里使用，非常方便，但是去别的办公室维修，比如检查网络墙座或确定是否显示器故障等时，在人来人往的办公室里，插头极易被踢松脱，插头一掉一切Over，有时也挺麻烦。

总的来说，经过这次试用，我认为这个型号的移动PC还是比较适合我的需要，且价钱适宜，值得购买。



试用者：尹春鹏
性别：男
年龄：30岁
职业：北京某公司 软件工程师
试用机型：i-Buddie3v A900

笔者是一名软件开发人员，所以对计算机的性能更为关心。笔者拿到的这台便携式PC是精英的iBuddie A900，CPU为VIA的C3 1GigaPro，VIA的CPU发热量很低，很适合于便携式PC，但性能上确实比不上同频率的Intel或AMD CPU。由于工作关系，笔者需要运行Borland JBuilder 6.0用于编制Java程序，在启动JBuilder和使用JBuilder进行编译时，感觉CPU运行速度不尽如人意。由于便携式PC使用台式机CPU，那么在台式机CPU的高发热量和便携式PC的笔记本结构所带来的散热问题之间如何取舍，将是便携式PC面临的一个比较严重的问题。

没有提供软驱是个大问题，尽管在今天看来软盘的使用率已非常低，但很多时候软盘还是必不可少的，比如公司内部的机密文件需要用软盘拷贝、某些驱动程序是用软盘拷贝

的，像网卡、优盘等。没有软驱造成了很大不便，例如笔者为安装优盘的驱动，不得不通过公司的局域网来传递文件；而有一次在家里想要读取活动硬盘中的数据，却无论如何也装不上，因为没法把软盘中的驱动读到便携式PC中。另外没有提供PS/2鼠标接口和扩展内存插槽也是比较遗憾的地方。

这款便携式PC基本上能满足便携、可移动性的要求，但整体性能和一些细节还有许多需要改进的地方。



试用者：彩色玻璃
性别：女
年龄：20岁
职业：北京康富英格尔公司商务助理
试用机型：i-Buddie3v A900

我所在的公司是规模较大的私营企业，其麾下有6家分公司及4个办事处，销售网点遍布全国。我的职位是商务助理，主要工作是日常的发货、客户及库存的管理、销售数据的统计及每月销售报表的制作，因此出差是经常有的事情。我们要与各分公司保持良好的关系，以确保在当地的销售能够直线发展；要与重要的客户联络感情，这样才能接到更多的订单。而电脑对我的工作来说是必不可少的，每一个环节，每一道流程都要通过电脑来完成。可以这样说，如果离开了电脑，那么我也就离开了工作。

在公司里可以用台式电脑进行工作，可是到了外地就只有用笔记本电脑来工作。台式机有台式机的好处，但最大的缺点就是携带不方便。平时每次出差都是和老总一起工作，因此每次都可以用他的笔记本电脑来做文件。但也有不方便之处，就是每次走之前，都要把我要用的文档从我的台式机中通过局域网备份到老总的笔记本电脑中。这样做既浪费时间又占用电脑空间，而且在老总用电脑时我只能干着急，只有在他闲下来时我才能利用这点时间抓紧把我的工作做完。要是能拥有一台自己的笔记本电脑多好啊，但昂贵的价格又让我望而却步。不想这次《大众软件》提供给我这样一台便携式PC，好奇之余便开始了短暂的试用。

与台式机相比，液晶显示是笔记本电脑的一个特色。对于我们这种整天面对电脑的人来说，保护视力显得特别重要。一般公司采购的电脑显示器都属于中低档，长久使用会使眼睛特别干涩，非常难受；采购一台台式液晶显示器吧，又觉得性价比不高，而且和过时的主机搭配也显得很别扭。这次试用的精英便携式PC采用了和笔记本电脑一样的液晶屏。便携式PC的键盘用起来相当不错，那种手感是我以前使用的键盘所达不到的，由于我的文字工作比较多，一个手感舒适的键盘对我很重要，它正是我需要的那种类型。

当然，它也有令我不满意的地方。它的触摸板使用不太方便，用惯了鼠标怎么都不习惯用这个触摸板，要命的是它精度不高，而且主机接不上普通的鼠标，必须用USB接口的鼠标才可以，有时在外地出差还真不好找USB鼠标。希望以后的机型能够提供普通的圆口鼠标接头。



试用者：志云
性别：男
年龄：26岁
职业：《电脑新时代》 编辑
试用机型：i-Buddie4 A928

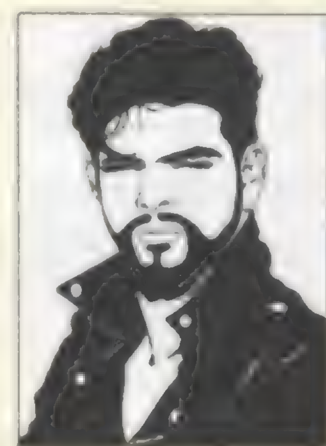
刚刚拿到这款i-Buddie4 A928移动PC时，其实我还是满心欢喜的。跟编辑部内同仁们使用的各种“DIY”型台式机相比，类似笔记本电脑的外形，配备15"液晶显示器、P4处理器，这些都让我有很大的“优越感”和满足感。经过大约1周时间的“朝夕相处”，感觉却不像最初那么好。

做编辑平常电脑用得最多的就是进行文字处理，液晶显示器的优点也在于此。A928配备的15"液晶屏显示效果还不错，文本显示犀利是它最大的优点，用来做文字处理很舒服，图像显示效果尚可。

A928的键盘和作鼠标功能的触摸板用起来感觉比较怪，其实用久也就习惯了。不过对我来说，更倾向于利用机器提供的USB接口，接一个USB鼠标使用。为什么？因为就跟大多数编辑一样，业余时还要打打电脑游戏，这时一个真正的鼠标就不可或缺了。由于这款机器的配置很不错，除那些对显卡要求苛刻的游戏外，大部分常见的游戏还能够流畅运行。我比较喜欢机器带的DVD光驱，这下可以欣赏DVD影碟了；不过机器所带的2个喇叭实在不敢恭维。

它的体积较大，而且比较重，不利于携带。虽然不是笔记本电脑，也没有外置电池，但一经拿在手上，马上感觉到它的沉重和不便。发热量大是这台A928的主要问题。虽然机器内部已安装有散热系统，但在机器工作时，双手放在键盘上就能感觉到热量正传递上来，尤其是左侧电源接口附近及电脑底部，发热量相当大。如果是在冬天这或许还不错，但在夏季，这种热烘烘的感觉一直令双手很不舒服。这应该是大量采用台式机零件造成的不足，好在热归热，稳定性却还不错，试用的一周内还未碰到因过热引起的死机问题。

总的说来，这款A928有可取之处，也存在一些不足。我相信它的毛病也是目前移动PC共有的，这需要在不久的将来加以改善，这样才能吸引大家来购买。



试用者：绍华
性别：男
年龄：37岁
职业：北京某图文设计公司
平面设计师
试用机型：i-Buddie4 A928

作为一个图文设计公司的平面设计师，我经常会给客户设计样稿，打印稿不仅耗时，而且修改极为不便；而笔

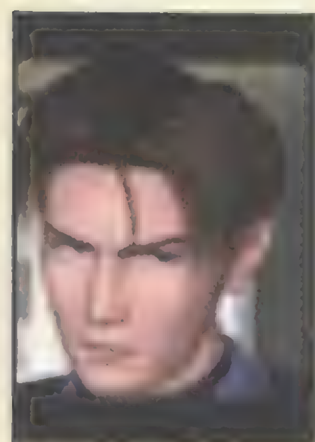
记本成本价格昂贵，不可能为每个设计人员配备一台，移动PC的出现似乎能弥补这种缺陷。正好朋友拿了一台精英的移动PC试用样品，就先抢来用用。

这款A928移动PC配备了P4 1.6GHz的处理器，银灰色外观略显笨重，没有软驱倒是无所谓，反正我们做的图不靠软盘备份，有光驱就够了。我仔细观察了一下外部接口，居然有4个USB端口，还有红外接口，不错。打开机盖，15"的液晶显示屏，看起来比较舒服，弥补了外观笨重的缺憾。Windows 2000、Photoshop、Freehand、Pagemarker、AutoCAD……呵呵，我一口气把操作系统和常见的排版做图软件都装进去了，感觉速度很快，和台式PC（P4 1.5GHz）基本一样，甚至比我的东芝笔记本还要快。唯一让人担心的是机器很快就热起来，好在我用了一个多小时，并没有出现系统崩溃的问题。

台式机、笔记本和移动PC都手头有了，我在桌上并排摆上，对它们进行了比较。我不是搞硬件测试的，而且觉得实际使用感觉才最直观，所以就根据个人的主观感受总结了一下。为表述方便，还是列个简表来看看吧：

配置名称		价格	Photoshop	3DMax	AutoCAD	屏幕视角度	噪音	散热	系统稳定性
台式PC	CPU 1.5GHz DDR 512MB	9700	快	快	快	160度	大	好	一般
笔记本	CPU 1.4GHz DDR 256MB	18000	一般	一般	快	90度	小	好	好
移动PC	CPU 1.6GHz DDR 256MB	10999	快	一般	快	90度	大	一般	好

总的来看，移动PC在移动办公方面大大优于台式PC，像我这样的设计人员可以携带外出，可根据客户的意思当场进行设计图稿的修改，但由于缺少电池供电，而且重量也稍嫌大了一些，略感遗憾。



试用者：jerry
性别：男
年龄：26岁
职业：北京市公安局某技术办公室三级警司
试用机型：i-Buddie3C A901

我是一个从事科研管理工作的技术警察，日常开会，写报告什么的常用到单位的"老爷"电脑。现在有了移动PC，不仅让我在工作中有种鸟枪换炮的感觉，还可将没有处理完的事情带回家，不用像以前一样加班到很晚。

我试用的i-Buddie A901机型属于中档，刚拿到机器时我就被它的外观深深吸引了。它的个头比我想象的小多了，差不多和老式的笔记本电脑差不多（我原以为会像密码箱那么厚呢）。这款机器的外观工艺一般，让人觉得并不是很大气，而且连个电脑背包也不奉送。赶紧装个最基本的Win98试试吧，从开始安装到结束25分钟不到。随机带有一张Linux的盘外，还附带一张驱动安装光盘，只需将此盘插入光驱，选定后一路回车就OK了。顺便提一句，驱动盘上还带了一些最常用的工具软件，甚是方便。

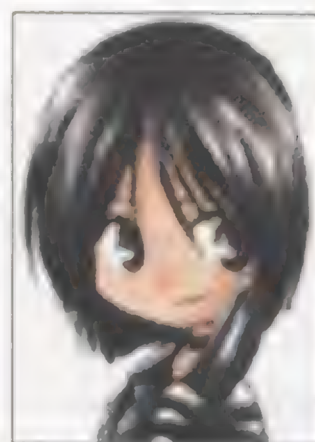
我觉得我这个试用者可能更具有普遍代表性，尽管与电脑接触也有若干年了，可就是对硬件和游戏没什么兴趣，因此许多"老鸟"所关心的性能指标我可能说不出。但就我自身感觉而言，机器的声卡和音箱效果还可以，而显卡方面就连我这个外行都不敢恭维了，在运行一些对内存需求较大或对3D要求较高的软件时，机器画面的迟滞情况就表现得比较明显。如果你对显卡要求不是很高，仅仅是一个《大富翁》或普通的网络游戏爱好者，这款移动PC应该足够胜任。

这款蓝灰色的移动PC在键盘的左上方设置了5个状态指示灯，让你对机器的状态一目了然，而右侧有5个功能键，更是为我这样的懒汉提供了便捷，让人在手指轻触之间上网、收信、调节音量，一切操作就是这么简单。

当然产品和人一样没有十全十美的，这款移动PC也是如此。首先它没有提供目前通用的PS/2鼠标接口，只能采用串口鼠标或USB鼠标。其次，耳机接口设在机器的左侧，与Modem和网卡接口相邻，用惯了笔记本电脑的用户可能会有些不太习惯。它的键盘设计得不是很理想。键位与普通键盘差不多，但每个键都较大，空格键非常短，右侧小键盘被几个常用键所取代，但操作时就是有一种说不出的别扭感觉，让初次使用的人觉得并不很舒服。触摸键盘有时会由于过于灵敏或手指的误触而不经意地执行了其它操作，这必定会使那些靠灵感创作的文字工作者大为光火。

移动PC本身不带备用电源，走到哪里都必须带上专用的变压器。可能是设计者考虑到机器自身较重和节省空间的原因才这样设计，但对那些走在哪里都不甘寂寞的电脑迷只能望机兴叹："你这样，移动PC，让我欢喜让我忧"了。

尽管这款移动PC还存在不少缺点，但对于6999元这个能够让工薪阶层接受的超低价位以及较高的配置来说，也算是物有所值了。



试用者：余岩
性别：女
年龄：16岁
职业：首师大附中学生
试用机型：i-Buddie3v A900

我是个非常喜欢上网的中学生，平时在家学习常使用台式电脑，不过对笔记本却了解不多，便携式PC更是第一次听说。可在10天的试用期内，我对便携式PC有了些许了解。

我试用的这台精英iBuddie有笔记本的外形特点，超薄时尚，键盘的手感不错，打字时不会像台式电脑一样发出声音打扰到别人。键位设计比较符合我的习惯，连接电源和更换外设都十分方便。

它配有24×的CD-ROM，配备有4个USB接口，两个板载网卡，还附赠一些比较实用的软件，如"东方网易"、"ACDSee"、"超级解霸豪华版"等，这下我可以偷偷躲在房间里看自己喜欢的VCD了:)。

这台iBuddie没配备电池，不过这对我影响不大，我在寝室、实验室、教室可以找到很方便的电源使用，而且液晶

显示屏在很暗或较强的光线下依旧便于观看，感觉很不错。

说了半天好话，该谈谈不足了。我拿到样机时，发现没有随机附带方便的背包，这给我的携带带来很多麻烦，试用期间自己买一个也不值得；再者，这台iBuddie未配有软驱，给安装驱动程序和使用软盘也带来影响，感觉很不方便；还有，便携式PC并未安装操作系统，须自己动手分区并加以安装，这对于精通电脑知识或从事这方面工作的人来说，当然很容易，可厂商应考虑到大多数消费者，并不是所有人都会这些。即使会安装，我想不会有人乐意买来一台便携式PC还要花2～3小时安装系统和驱动程序。而且，不带软驱也给安装操作系统带来很大麻烦。

由于我使用便携式PC还不到10天，而且对电脑也并不十分精通，斗胆为它提出自己的一点点想法，纯属外行人所云，势必会引起专业人士的不屑，故谨先拜，童言无忌:)。



试用者：李世亮
性别：男
年龄：28岁
职业：北京某机关工作人员
试用机型：i-Buddie3v A900

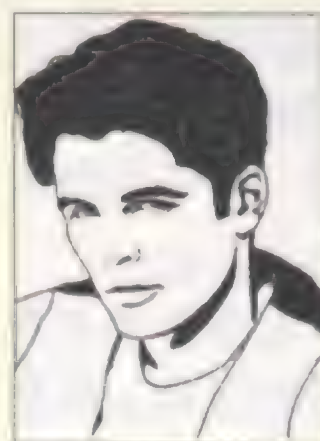
最开始拿到这台便携式PC时，笔者不免有些失望：外面包装只是棕黄色的普通纸壳箱，而且没有配备任何背包。不知道是因为仅仅打算给我们试用的缘故，还是以后正式推出时就是如此。至少一个背包总是必须的，并且最好能让购买者对背包的样式、颜色有所选择。

打开包装，整个机器比我想象的要厚，大约是以前普通笔记本电脑的厚度。机器的颜色还可以，就是键盘上光滑的灰蓝色塑料让人看着不大舒服。有调音量的专门按键，但没有调整屏幕亮度的。最令人不满的是居然没有鼠标的小口插孔，这让很多绘图软件根本无法方便地使用。网卡和Modem是内置的，USB插孔有4个，还算令人满意——大概是在鼓励用户使用比较贵的USB鼠标吧。键盘和触摸板的感觉和其他笔记本差不多。

下面说说运行的情况。我在这台机器上安装的是Windows 2000系统，驱动方面没有遇到问题，总体来说机器的性能还算让人满意。一般的文字处理软件，例如Office、Acrobat Reader、Latex等都能够比较顺畅地使用；但在处理图像时略显缓慢，玩一些3D游戏时会出现停顿的现象，应该是显卡的问题。当然，平常办公的一些基本软件，包括文字处理、E-mail软件、浏览器等，在使用上都没有问题。考虑到它的价位比较低，对于我这样的普通机关人员还是很值得考虑的。我的一个同事就表现出很大的兴趣，认为如果价位合适，他会考虑购买一台。但他觉得屏幕不大好，这可能和他看惯台式机屏幕有关。

我在箱子里只找到只有几页的薄薄说明书，倒是有好几种语言，但缺少一个详细描述机器的各个部件、使用方法以及安装过程的说明。

另一个重要的建议是，厂家能否提供某种功能，可快速地将当前运行状况保存到到硬盘上，然后关机（即STD：Suspend to Disk，休眠至硬盘，编者注）。这样当再开机时，可以选择恢复上一次的内存，也就做到了快速开机。这是因为，虽然很少需要使用到笔记本的电池，但当在不同的电源之间转换时，例如从一个办公室到另一个办公室，就经常需要快速关机与启动，如果能够做到这点，无疑会给用户带来很大的方便。



试用者：于光
性别：男
年龄：29岁
职业：北京某电脑公司技术支持
试用机型：i-Buddie3C A901

我在一个电脑公司做技术支持，由于工作关系曾用过不少品牌的笔记本电脑，近来听说精英推出了“便携式PC”的新概念，据说其产品i-Buddie集便携电脑与台式PC两者之所长，价廉物美。因此，在有幸获得了这次试用精英便携式PC的机会后，便迫不及待地想看看这款产品到底有何精彩之处。

先说i-Buddie的优点和令人惊喜之处。

速度：应该说i-Buddie的速度是令人满意的，我安装的几种大型应用和开发软件均能以正常速度运行。

屏幕：i-Buddie使用了14.1"的液晶屏，经认真观察，至少我手里这台样机的液晶屏幕坏点很少，这对于一款价格如此便宜的便携式电脑而言是非常难得的。

外置接口：虽然取消了几乎已成为同类电脑标配的PCMCIA接口，但是i-Buddie由于内置了网卡和Modem，所以外观上增加了网线的RJ45接口和电话线的RJ10接口。再加上独有的视频S端子接口以及4个USB设备接口，其所能连接的外置设备之丰富，连大多数台式电脑都要自叹弗如了！

再说说i-Buddie的缺点和一些需要改进的地方。

外观：这点其实是见仁见智，平心而论，i-Buddie的外形应该算是比较中规中矩的。都是“i字辈”的，i-Buddie不妨向苹果的iBook系列学习一下。

重量：既然是便携电脑，顾名思义，便于携带是最重要的，当然是越轻越好了。遗憾的是，虽然取消了沉重的电池，但i-Buddie的体重仍有些超标。

软驱：不提供软驱的电脑目前似乎还不多，对于需要频繁交换文件，或经常要对操作系统动大手术的人来说，软驱无疑仍是最值得信赖的设备。

附件和说明书：一个变压器，电源线、S端子线和电话线各一根，Linux系统和驱动光盘各一张，仅仅一页大小的中文说明书——这就是i-Buddie包装盒内除主机外的全部内容。虽然厂商压缩成本的考虑可以理解，但我还是

觉得它“精简”得有点过头了。

虽然存在着若干不足之处，但是作为“便携式PC”概念的第一代产品，i-Buddie还是基本上实现了其承诺，如果让我打分的话，当在70左右。希望它的下一代产品能继续有所突破，让我们在台式PC和传统笔记本电脑二者之外，能有一种全新的选择。



试用者：Derekzxh
性别：男
年龄：24岁
职业：华中科技大学 研究生
试用机型：i-Buddie3v A900

我其实应该不算“试用者”，因为“试用”的是自己在今年五一期间买的精英i-Buddie A900，应老同学Darwin的邀请，就在这儿谈谈自己的使用感受吧。

由于我对游戏并不感冒，只是想用电脑进行一般的文字处理和编程，而且个人资金也不是十分充足，所以买了这台配置不是很高的iBuddie A900，使用一段时间后，感觉还比较良好，现将优缺点分述如下：

一、优点：

1.性价比较高。我这台机子在五一促销期间购买，价格要比公开报价低一点。因为iBuddie都没有软驱，所以一般都赠送一个16MB的优盘。刚好我买的那天16MB的已经赠送完毕，经销商就给了一个32MB的，实在让人喜出望外。

2.液晶显示屏相当不错。我是学外语的，对电脑不是很精通，因此对速度不是很敏感，但我感觉这块液晶屏和一般显示器相比有很大不同。液晶显示让人感觉就像在欣赏一幅画一般，而且盯上2个小时都不怎么觉得疲劳，而一般显示器看上一个多小时就觉得眼睛很难受了。离屏幕的距离对显示效果影响不大，远近都可以看得很清楚，并没有出现像底片一样的效果。键盘手感不错，用起来很舒适。

3.方便携带。这是肯定的，便携式PC嘛。而且它有各种接口，可随意连接各种设备，能外接显示器、打印机和电视机；特别是有4个USB接口，十分方便。

4.内置的网卡和Modem十分方便，我们学校的许多宿舍楼里有局域网接口，可通过校园网联入Internet。我所住的这栋宿舍暂时还没通网，不过用Modem拨201号码上网也很方便，只是价格贵了点。

5.稳定性还不错，基本上没怎么遇到过死机现象。

6.所有驱动集成在一张光盘中，自动运行安装，非常方便。

二、不足和有待改进的地方：

1.没有软驱，这对我来说是最大的缺点。由于平时在网上收集的资料和老师上课的讲义都是存在软盘上，学校机房的机子没光驱，优盘的驱动装不上，自然用不了；即使发到邮箱，每次都要重新安装，也很麻烦。所以要把资料转入iBuddie就相当困难，要通过别人的电脑，甚至要先把资料发到网上，然后再下载。

2.光驱只有24速，而且长时间连续使用时读碟能力会下降。

3.配套设备太少。没鼠标、没有电池，离开电源插座便无法工作。不过考虑到价格因素，也不能指望有太多赠品。

4.说明书很不详细，根本没讲清楚，很多按键不知道是干什么用的。虽然有8国文字的说明书，可内容实在太少，看了之后基本没什么帮助。

5.附送软件太少，且不实用。除驱动程序的那张盘，就附送了一张Linux的安装盘，对我基本没有用处。

6.发热量有些大，用了大概一个小时就比较烫手。

7.只有关机键，没有Reset键，有时死机就必须关机再开机，很麻烦。

不过总而言之，这台精英iBuddie基本上满足了我各方面的需求。它的性价比相当高，外观也不错。如果能把硬盘再弄大一点，并且配上软驱，即使价格再稍高一点，我想应该还是很有吸引力的。



试用者：jyj
性别：男
年龄：31岁
职业：北京某大学 教师
试用机型：i-Buddie3v A900

便携式移动PC已经出现了一段时间了，这次终于有机会亲自体会一下。我用的这台是精英的I-Buddie A900，基本配置是VIA C3 1GigaPro处理器、128MB内存、10GB硬盘。

这台便携式PC给我的第一印象是：外形和制造工艺还有待改进。大概是为了节省成本，这台机器没有使用流行的铝镁合金外壳，而是塑料外壳，稍显粗糙。虽然我对外观没有太高要求，但同事都说它看上去比较一般。电源开关和指示灯的设计感觉不太好，有些按钮比较生涩。

I-Buddie A900本身没有提供背包，不过由于这台机器与普通笔记本电脑大小类似，配个合适的包应该不难。由于机器没有内置电池和软驱，本以为它能够很轻，看介绍上讲其重量大概为2.3公斤。但我感觉它仍然重了点，如果能减到2公斤以内就比较理想了，毕竟人们买这个机器是希望经常随身带着。键盘和TouchPad的手感一般，TouchPad比较涩，手指滑动有些费劲，而按键则感觉软了一些，总的来看键盘质量比一些名牌笔记本还有较大差距。当然，价格在那儿摆着，这样比也许是有些苛刻了。

拿到机器时里面没有装操作系统，于是我就装了一个Windows 2000专业版。粗略统计了一下时间，安装Windows 2000总共用了55分钟，这大概主要是由于它使用的笔记本硬盘比台式机硬盘慢的缘故。安装时一切顺利，没有出现任何问题。随机的驱动盘是自动运行的，安装也很方便。



随后我又装上了Office 2000，使用基本正常，Word启动时间较长，不过启动后使用起来倒是很流畅。

我个人感觉这台便携式PC的性能基本能满足非专业性应用的要求，不过较相同价位的桌面PC仍然偏低。整体感觉还不错，装上Windows 2000和Office 2000之后，使用起来没有太多不流畅的感觉。由于我对机器的用途要求基本上只局限于办公，所以也就没有去测试游戏性能。由于便携式PC必须依赖外接电源，能否适应各种各样的电源插座就显得很重要，因此我觉得应该随机配备一些电源转接插头。

这台机器的发热量有些大，开上十几分钟键盘就比较热了，机器底部温度更高一些。按说这台机器采用以凉爽著称的VIA C3处理器，发热量却如此之大，不知道使用Athlon的机型会如何。不过使用时我没有听到散热风扇转动的声音，也许是散热能力还未完全发挥，希望在炎热的夏天它还能正常工作。总的来说，这台机器能够胜任日常的办公需要，但仍有很多需要改进的地方。

常见便携式PC产品简介

PC机小型化的趋势在上世纪90年代末演变成了一股便携式电脑的竞争，在2001年，真正的便携式电脑出现了。以往那种只能在家庭范围内随意移动，重量在10kg以下的所谓“便携式PC”终于进化到可以走出房间，随主人四处移动，而此时它们的体积和重量已可以和高贵的笔记本型电脑平起平坐。

便携式PC与传统笔记本的比较

项目	便携式PC	笔记本电脑
中央处理器	台式机CPU	带有SpeedStep或PowerNow!节电技术的笔记本专用CPU
芯片组	一般采用台式机芯片组	笔记本电脑专用芯片组
内存	台式机内存或笔记本电脑内存	笔记本电脑专用内存
硬盘	一般采用2.5"笔记本硬盘	笔记本电脑专用2.5"或1.8"硬盘
显示器	液晶显示器	液晶显示器
重量	一般在2.5kg以上	一般在2.5kg以下
供电	主要采用外接电源（部分机型提供内置电池）	主要采用内部电池供电
价格	5000～10000元	一般>9000元

便携式PC在半年不到的时间内席卷电脑市场，人们的目光从怀疑、观望，到趋之若鹜；经销商从暗中抵制到大加赞赏——便携式PC崛起的速度让每个人都感到惊讶。我们收集了市场上常见的便携式PC，将它们的特性进行一次总览（产品规格可能会有所改变，我们仅以目前厂商公布的标准配置为准）。

精英（讯怡代理）

精英的便携式PC——“DeskNote”在国内的宣传力度是最大的，以至于一提到便携式PC，大部分用户都会想起精英DeskNote系列的各款产品，当然这也和很多厂商的便携式PC采用精英OEM产品有一定关系。精英的产品线相当长，其采用的中央处理器从最低端的VIA C3到最高端的Intel Pentium 4，再加上采用Celeron处理器的A901和即将推出的采用AMD处理器的新产品，精英的便携式PC产品已基本覆盖了各个用户层面的需求。



精英DeskNote

1.DeskNote i-Buddie A900
（参考价格：6199元）

这是精英推出的首款便携式PC产品，它采用了VIA C3 1GigaPro处理器（实际频率733MHz），SiS630ST芯片组，具有128MB SDRAM（使用台式机内存），内存容量最高可扩充至512MB；集成SiS300显卡，SiS301子卡和AC'97声卡，显存共享系统内存，最高可达

64MB。它内置10GB容量的2.5"IBM笔记本硬盘，24×光驱，集成Realtek 8100网卡（10/100Mbps），内置调制解调器，采用14.1"液晶显示屏。其扩展口包括1个并口、1个串口、1个VGA接口、4个USB接口、1个红外线端口、1个麦克风接口和1个音频输出接口。

作为主要面向学生和年轻人的产品，精英i-Buddie A900的外形也相当抢眼。320mm×260mm×39mm的外壳经过精心设计，并不显得厚重；而拥有黄、绿、蓝、黑等多种彩色的外壳，也使得这款产品拥有很浓的时尚风味。

2.DeskNote i-Buddie A901（参考价格：6999元）

i-Buddie A901相对于其前辈i-Buddie A900相比变化并不大，仅仅是CPU从相对低效的VIA C3换成了1.1GHz的Intel Celeron（也可选择任意一款Socket 370接口的Celeron处理器），而在其他特性和外形上并没有太大差别，当然使用Tulatin Celeron的A901性能较A900要好得多。

3.DeskNote i-Buddie A928（参考价格：11999元）

作为现在最高端的个人电脑处理器，Intel的P4已被市场广泛接受，i-Buddie A928作为精英"便携式PC"最高端的产品，也将P4处理器引入了DeskNote的产品线。用户使用"便携式PC"同样可以享受高端处理器带来的震撼速度，同时也宣布了从此便携式PC用户完全可以和台式机用户同步享用最强劲的处理器。

精英DeskNote i-Buddie A928使用478针脚P4处理器，采用SiS 650芯片组，支持Willamette和Northwood核心P4处理器，支持PC 2100 DDR SDRAM，一般搭配256MB DDR，内存最大容量为1GB。主板集成SiS315显示芯片和声音处理芯片，显存共享系统内存，最大显存64MB。它内置2.5"笔记本硬盘，容量有15GB、20GB、30GB、40GB等多款可选，内置8×DVD光驱。系统内建10/100Mbps网卡和56k调制解调器，支持IEEE 1394和USB 2.0接口。A928配备14.1/15.0"液晶显示器，扩展接口包括1个并口、1个串口、1个VGA接口、4个USB 2.0接口、1个红外线端口、1个IEEE 1394接口、1个麦克风接口和1个音频输出接口，相当齐全。

i-Buddie A928的外形设计比A900/901要稳重得多，但其模具精细程度似乎还不如较低端的A900/901系列。该机型的外形尺寸为330mm×281mm×39.7mm(min)/44.7mm(max)，重量约3.18kg，远途携带恐怕有些吃力。

精英的便携式PC都没有内置电池，虽然用户可选购外置电池供电，但这样会削弱产品的便携特性。另外，对于需要软驱的用户，须另外购买USB外置软驱。

Winbook

Winbook的"准笔记本电脑"也可算是"便携式PC"的一个分支，其配置和精英的i-Buddie有异曲同工之处，但引入了内置高容量电池后，其适用度有较大提高，"便携"便可成为"移动"，毕竟移动办公是更吸引人的卖点。虽然从某种角度看，Winbook的"准笔记本"产品似乎更趋向于笔记本电脑，而非仅仅强调便携性的PC产品。我们之所以将其放在这里叙述，主要是考虑到其价格完全可以和同等配置的"便携式PC"相抗衡。

1.E系列（参考价格：7999～8999元）

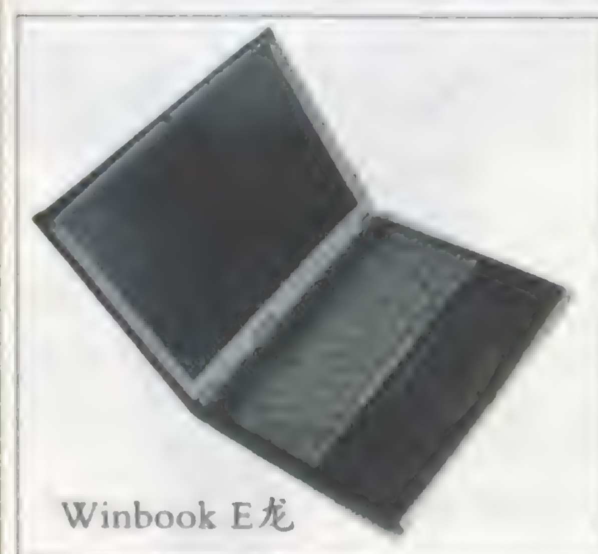
E星、E海、E天、E翔、E风被称为"准笔记本电脑"，也就是说在配置上除了使用台式机CPU这一点外，它们更接近于传统笔记本电脑，至少从拥有内置电池这一点上来看，它们应该算是笔记本电脑。这几款"准笔记本"电脑配置比较接近，让我们感到奇怪的是，Winbook似乎对不同主频的CPU机型也使用了不同的命名，这恐怕也表明自行更换CPU的可能性非常低。E系列中的"E天"是一款比较特别的产品，它可以在关机情况下提供MP3播放功能，主机关机时用其前置MP3面板便可实现播放控制。


Winbook E天

E系列准笔记本电脑均采用了相似的配置，都配备Pentium Ⅲ或Celeron等Socket 370处理器，SiS630ST芯片组，128MB SDRAM（可扩充至512MB），集成64bit显示芯片和声音处理芯片，显存共享系统内存。E系列使用10GB容量的2.5"笔记本硬盘，内置24×CD-ROM（可选8×DVD-ROM或CD-RW）。系统内建10/100Mbps网卡和56k调制解调器，采用14.1"液晶显示器。

除CPU的类型和主频外，在扩展接口方面，E系列产品也有一些明显的差别，较低端的E海型甚至取消了PCMCIA插槽，而较高端的E天型则提供了IEEE 1394接口。

由于配置方面比较相似，E系列的外形尺寸也比较接近，均在310mm×250mm×36mm左右，重量2.8kg左右（配备锂离子电池），并不算轻薄，大约是长途携带和移动办公的极限了。


Winbook E龙

2.E龙

之所以将E龙型从E系列中单独分出介绍，当然不会是因为这个名字有什么不妥，而是因为E龙是以惊人的8999元人民币价格发售的Pentium 4移动PC（或者说是准笔记本电

脑）。采用13.3"液晶显示器，SiS650芯片组，配备128MB内存和15GB硬盘的Winbook E龙型，无疑成为眼下市场中最具性价比的P4移动办公解决方案（当然，还有一些不具备移动办公能力的移动PC提供了更加优惠的价格）。

由于这款产品上市时间较晚，我们没能得到样品，只能为大家提供一些简单的配置和产品图片。

宏基（Acer）


宏基Aspire 1400

"家用笔记本电脑" Aspire 1400。相信熟悉acer产品的人大概会对当年宏基开创台式机新时代的Aspire系列电脑还有印象，正是宏基和IBM当年相继推出的新型台式PC，使现在的PC产品走进了彩色的世界。

从名称就可看出，Aspire 1400将是宏基台式机系列的产品，但是相信每个看到它的人都会被它的外形所迷惑。确实，这款被称为家用笔记本电脑的产品，仅从外观上怎么也无法与我们的台式PC联系起来。但是广泛采用了台式机配件，拥有笔记本电脑外貌的Aspire 1400，却可以将价格定位在中高档台式PC的水平上。

Aspire 1400XV采用1.7GHz的Pentium 4处理器，Intel 845芯片组，128/256MB内存（最高可升级至1GB）；ATI RADEON移动显示芯片，板载16MB DDR显存；内置56k调制解调器和10/100M网卡，板载音效芯片；采用20GB笔记本硬盘，并且配备了8×DVD光驱；使用自带的锂离子电池供电，最长使用时间高达3小时。

宏基的Aspire 1400XV是我们介绍的便携式PC中配置最高档的一款，相应的价格也较高（14600元），但性价比仍比较突出，特别是和相似配置的笔记本电脑相比。



总结

通过这次的产品发放及意见收集，我们发现对于大部分用户来说，便携式PC的液晶屏带来工作的舒适感是很重要的。与普通CRT显示器相比，便携式PC的液晶屏可在一定程度上缓解使用者眼部疲劳，特别是在长时间工作中，如此差别显得格外明显。

即使最低档的便携式PC就已经完全达到一般用户工作和简单娱乐的要求，这让我们在这次活动开始时的担心显得多余。VIA C3 1GigaPro就已经可满足使用者的一般要求，而使用Pentium 4级便携式PC的用户也没感受到特别快的速度，这也与用户的应用范围有很大关系，仅仅在Windows 98/2000操作系统中进行一些文字处理等工作，是很难感受到这种速度差异的。

当然作为新型产品，各种瑕疵是免不了的。首先就是散热的问题，一些便携式PC为节约成本使用了塑料外壳，其散热性能当然比外壳上大量使用合金材料的笔记本电脑要差得多。一些用户反映甚至连键盘都变得很热，这不能不说是一种缺憾。

对于精英DeskNote i-Buddie系列产品，用户如果不习惯使用触摸板（实际上它的手感和定位也确实不是很好），也只能使用USB输入设备。而精英并没有为其便携式PC产品提供PS/2接口，用户不得不将资金投入到相对较为昂贵的USB设备中。

另外让试用者较为不满的说明书问题也让我们觉得很意外，毕竟对很多用户来说，电脑不是那种拿来就玩得转的东西，没有详细的说明是很难下手的；而对于另外一些用户来说，则希望知道自己买来的新产品中到底有些什么特别的玩意儿。何况对厂商来说，准备一本详细的说明书应该不会增加太多成本。

从现在的市场角度来看，传统意义的"便携式PC"在价格和性能上的优势正在逐渐失去。随着Intel大幅降低其移动处理器的价格，大量的笔记本产品正在侵入高档便携式PC市场，而使用台式CPU产品的准笔记本产品又在低端攻城掠地，形成了新的便携机势力。但这些就算是后起之秀，也在不断受到高端产品的打压，Winbook的E龙型产品已经报出了8999的惊人低价。

虽然前景不是很乐观，但是我们相信，只要笔记本电脑不能在很短时间内将自己的价格调到同等级台式机的1.5倍以内，那么已经处于这一用户心理承受线以内的便携式PC还将继续生存下去。毕竟对于很多用户来说，解决眼下的需求才是最重要的。另外，便携式PC可升级的特性带来的是更加灵活的配置和价格，相信这也会吸引不少消费者的目光。

最后，我们向提供便携式PC试用样品的精英电脑和讯怡公司表示感谢。另外也谢谢参加本次活动的试用者们，感谢他们在百忙中为我们进行了产品的试用，并写出了精采的试用手记。

编者按：本文在写作过程中得到了AMD远东有限公司北京代表处、以及蓝色光标市场顾问公司的大力支持，在此一并致谢。

“硅谷牛仔”桑德斯和他身后的AMD

■湖北 王洋


AMD创始人兼CEO杰里·桑德斯

2002年4月，AMD公司吸引了业界大部分的目光，风头盖过了芯片老大Intel。先是正式推出了采用新的X86-64架构的64位处理器“AMD Opteron”，面向工作站和服务器，性能超过Intel的Xeon和Itanium处理器，利润丰厚的服务器芯片市场又多了一个强劲的竞争者。紧接着，创业伊始就担任公司CEO的杰里·桑德斯（Jerry Sanders）宣布退休，这位被誉为“最后一个硬汉”的传奇人物，在领导AMD经历了33年风风雨雨后终于功成身退。一时间，关于桑德斯这个“硅谷牛仔”的传奇经历和AMD公司发展历史的讨论成为媒体和业界的热门话题。那么，桑德斯究竟是一个怎样的人物？他是如何领导着AMD从一个默默无闻的8人小公司，发展成为今天仅次于Intel的全球第二大个人电脑芯片制造商的呢？


位于加州桑尼维尔市（Sunnyvale）的AMD总部。

创业伊始：艰难的起点


AMD公司初址

AMD（Advanced Micro Devices）公司是由桑德斯和其他7人于1969年5月1日成立的，只比Intel公司的成立晚近一年，但它的基础却比Intel公司薄弱得多。公司的启动资金只有10万美元，刚成立时只能在创办人之一的约翰·凯利（John Carey）家中的客厅办公，过了一段时间才在加利福尼亚州的Santa Clara租用一家地毯店铺后面的两个房间作为办公地点，直到9月份，AMD才搬到加州Sunnyvale的901 Thompson Place，这是AMD第一个永久性办公地点。


桑德斯在AMD的第一个办公室工作。

在成立AMD公司之前，桑德斯是仙童（Fairchild）半导体公司的全球行销总监，以擅长销售而出名，当初仙童半导体就是看中了他这方面的天赋和才干，把他从摩托罗拉公司挖过来的。但是，当桑德斯为筹集资金四处游说投资者的时候，却发现他的销售才干根本帮不上忙。因为那时创办高科技公司的技术人员才是风险投资家们追逐的对象，而投资由销售人员创办的同类公司往往被认为是注定要赔本的。桑德斯想尽了各种办法，包括向原来在仙童半导体公司时的上司、当时Intel公司的CEO鲍比·诺伊斯（Bob Noyce）筹资，直到最后一刻钟才幸运地筹集到要求的创业资金。后来桑德斯回忆起这段往事时，诙谐地说道：“诺伊斯总是说Intel只花了5分钟就筹集了500万美元，而我花了500万分钟只筹集了5万美元。”

除资金问题外，人才的缺乏也是AMD公司成立后面临的棘手问题。作为一个并不被大家看好的创业公司，AMD很难像Intel那样吸引到大量的优秀技术人才进行研发工作，何况资金上也不允许。再看看Intel的两位创业者，诺伊斯是集成电路（Integrated Circuit，IC）的两位共同发明人之一，戈登·摩尔（Gordon Moore）则是著名的摩尔定律（Moore's Law）的提出者，他们在创办Intel公司前就是业界威望很高的名流，诺伊斯和摩尔还分别担任仙童半导体公司的总经理和实验室主任；就连当时跳槽到Intel公司的安德鲁·格鲁夫（Andy Grove）原来也是在仙童公司从事MOS管研究的。与Intel这种名角济

济的研发型团队相比，刚起步的AMD真是困难重重。由于人手不够，桑德斯只得身兼两职，既是公司的总裁，又是推销员。

尽管创业初期困难重重，桑德斯和他的伙伴们一开始就表现出强烈的开拓精神和极高的效率。公司刚搬到901 Thompson后两个月，就推出了第一个产品——Am9300，一个4位寄存器。到1970年5月公司成立一周年时，AMD的员工已达到53人，生产的产品有18种。1972年9月，AMD的股票上市，以每股15美元的价格发行了52.5万股。1973年1月，AMD在马来西亚设立了第一个海外工厂。

第二供应商：AMD的原始积累

Intel的先天优势使它在微处理器的研制上一开始就处于领先地位，1974年Intel研发出8位微处理器8080。AMD看到了微处理器所蕴藏的巨大市场，投入技术力量进行研究，根据逆向工程第二年就开发出兼容8080的微处理器8080A，投放市场。当时，为Intel设计出全世界第一颗微处理器的工程师Federico Faggin带领安泽曼、西玛等人离开Intel，投靠石油大亨埃克森（Exron），成立了Zilog公司，研制出一种叫Z80的微处理器，性能上甚至高于Intel同档次的8085（8080的增强型）。Intel为和Zilog竞争，需要生产更多的8085，但又苦于自己的生产能力不够。这时桑德斯亲自到Intel公司总部谈判授权事宜，Intel为借助AMD的力量，同意授权AMD做它的第二供应商（Second Source）。

第二供应商制度开始于20世纪60年代，是当时美国企业界通行的做法。在新兴的半导体业，产品生产工艺尚不成熟，产品产能和良品率都不高，企业在外购产品时，通常要求对方提供第二供应商，以保证按时供货。

成为Intel的第二供应商以后，AMD表现出越来越强劲的发展势头，它的制造水平和生产能力都不错，提供给市场的产品又比Intel的便宜，包括美国军方的许多客户都选择了AMD的产品。到1978年，公司的销售业绩达到了一个重要的里程碑：年度销售额1亿美元。1979年，AMD公司股票进入纽约证券交易所交易。在成为优秀第二供应商的同时，AMD也非常重视加强自己的研发力量，于1980年成立了技术开发中心。

当Intel开发出16位处理器8086时，却迟迟不给AMD第二供应商的正式授权，因为此时Zilog公司的威胁已不那么严重，Intel认为自己不需要借助AMD的力量了。何况AMD生产的芯片已经对Intel自己的产品构成了威胁，1981年美国“哥伦比亚”航天飞机上使用的就是AMD的芯片，而不是Intel的同类芯片，Intel不愿看到AMD再继续发展壮大。

可是，当蓝色巨人IBM决定进入PC业时，它选择了Intel作自己的电脑芯片供应商，同时鉴于AMD良好的市场表现，要求将其作为Intel芯片的第二供应商。强大的IBM公司的这一要求是Intel所无法抗拒的，Intel只好重新和AMD谈判。1981年，双方签订了为期12年的技术交换协议，AMD公司重新取得了Intel第二供应商的地位。先是8086和数字协处理器8087，接着是80186，80286，在PC业蓬勃发展的大好形势下，AMD公司的日子也是蒸蒸日上。当你看到这些产品上面既有AMD的商标，又有Intel的标记时，不要怀疑哦。

1984年AMD的销售额达到了创纪录的11亿美元，同年Intel的销售额是16亿美元，作为第二供应商，能取得这样的成绩是很不容易的。AMD公司还被评为“美国100家最适宜工作的公司”之一，1985年AMD首次进入《财富》500强，桑德斯本人则连续第三年被The Wall Street Transcript授予半导体业杰出首席执行官称号。他对未来充满了自信，在年度股东大会上宣布：“AMD将在80年代末成为美国集成电路的冠军，超过国家半导体，超过英特尔，超过德州仪器，超过Motorola。”然而，实际情况却与此大相径庭，一个主要原因是桑德斯忽视了一个重要的变数，那就是Intel公司已经很紧张地注视着AMD公司的财务报表，决定对它痛下杀手，防患于未然了。


AMD 8086处理器


AMD 80286处理器


AMD公司较早的一系列产品。

AM386和AM486：另起炉灶 柳暗花明

1985年Intel推出了32位处理器80386，AMD认为根据双方1981年签订的协议获得授权是理所当然的事情，但是当386芯片正式上市后，Intel却宣布将由自己独家制造。AMD公司和桑德斯本人都被Intel的出尔反尔激怒了，因为在此之前Intel还信誓旦旦地表示将会很快给AMD正式的授权呢。在双方谈判无效的情况下，AMD在1987年一纸诉状将Intel告上了法庭。

对于Intel公司来说，只要诉讼一天没有最终判决，AMD就一天不能生产386芯片，所以就想尽办法把这场官司拖着，人证、物证、文书、第三方专家等不断成为诉讼双方争论的一个个焦点，于是仲裁和审理就被旷日持久地拖着。

可AMD这样一味等待无异于坐以待毙，桑德斯果断地决定，AMD要自主开发完全兼容80386的芯片。一个精干的技术团队迅速投入开发工作，终于在1989年开发出AMD自己的386芯片——AM386。内含二十万个晶体管，采用0.8微米工艺制造。

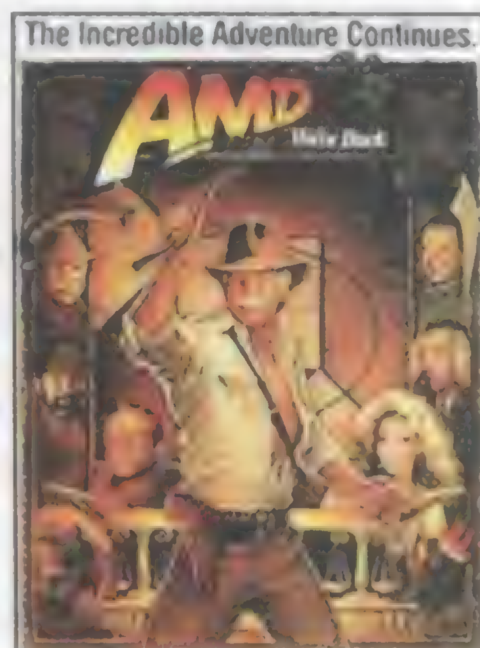

AM386处理器

但就在AMD公司上下举杯庆贺、为AM386的正式上市作准备的时候，Intel从一个极其偶然的机会获得了这一信息，为阻止AMD借助此新产品东山再起，Intel别出心裁地想出个理由，起诉AMD非法使用“386”这一所谓Intel的名字，AM386的上市又被Intel给拖延了。好在法院最后判定386是一个通用的名字，而非Intel所专用，AM386才得以上市，但这已经是1991年3月的事情了。虽然在Intel的百般刁难下，AMD错过了销售新产品的最佳时机，但AM386的推出对于AMD来说意义重大，它打破了Intel一手垄断PC处理器市场的局面，是AMD独立研发处理器的成功开始。

AMD和Intel的官司从1987年开始，一直拖到1995年才最终结束。最后AMD终于取得了生产X86处理器的权利，赢得了在PC芯片业中的生存权和发展权，同时也为此付出了惨重的代价：数千万美元的诉讼开支，公司高层精力的分散，新产品不能上市的无奈等，难以尽述。今天这样的故事又发生了，不过这次Intel故伎重演的对象已经不是分庭抗礼而它又无可奈何的AMD公司了，而是羽翼日益丰满的VIA（威盛电子）公司。


AMD新的Fab30工厂

AMD能在旷日持久的“马拉松”式的诉讼中坚持下来，与桑德斯顽强不屈、百折不挠的个性是分不开的。这位AMD的领头羊和精神领袖出生在芝加哥一个底层家庭，有一种硬汉子的脾性，上中学时，他就为打好架开始练习举重；在伊利诺斯大学读书期间，桑德斯还曾为帮助朋友与一帮小痞子打架，差点被打死。在和Intel的抗争过程中，桑德斯毫不屈服，正如他所说的那样：“永不放弃，永不投降！”，因此被誉为“硅谷牛仔”。



“硅谷牛仔”桑德斯



AM486处理器

从AM386开始，AMD就坚定地走上了一条自主开发处理器的发展之路，加强自己的研发实力成为当务之急。1990年，AMD从IBM公司请来了William Siegle担任公司的CTO，负责公司的新产品开发。William Siegle果然不负众望，带领公司的研发团队成功开发出AM486处理器，如今他已经是AMD的高级副总裁和首席科学家了。

这款处理器于1993年4月正式推出，采用0.7微米三层金属制作技术制造，内含约100万个晶体管，是AM386所含晶体管数目的5倍。AM486内置16kB回写缓存，并首次在处理器中引入单周期多指令的设计，还具有分页虚拟内存管理技术，以其优异的性能、低廉的价格，吸引了原本为Intel占据的大片市场。此后，AMD还推出了5X86系列处理器，采用0.35微米的制造工艺，主频有120MHz和133MHz两种，这是486时代最高主频的处理器了。为解决AMD芯片的产能问题，同年7月，AMD在得克萨斯州的Austin动工兴建新的晶圆厂——Fab 25。之所以叫这个名字是因为这一年是AMD公司成立25周年。

AMD准备集中精力大干一场了，目标就是1993年宣布的开发计划——推出全新的K5处理器。

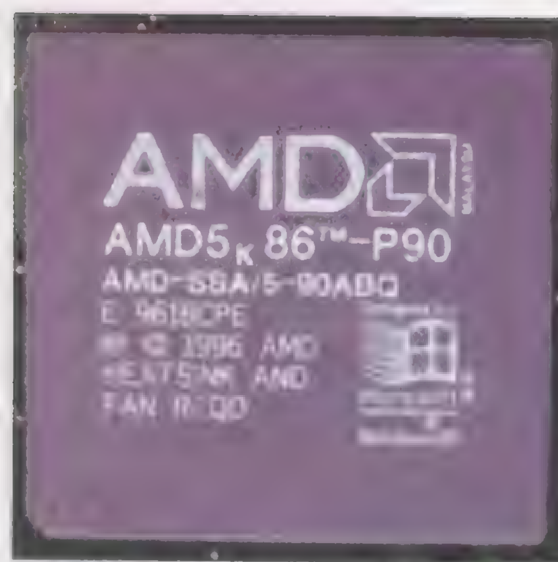

AMD的测试车间。

K5处理器：不太成功的反击

1993年，AMD启动了K5项目，独立开发AMD K5处理器。与基于CISC（复杂指令集计算机）的Intel Pentium处理器不同，这种产品是基于RISC（精简指令集计算机）技术开发的。桑德斯认为："我们不能只做Intel的追随者，我们此前似乎一直在模仿或追赶它，这种做法大错特错。"为兼容传统的X86指令，K5处理器把X86指令切割成更细小且长度固定的ROP（RISC Operation，Risc运算微码），从而解决了传统X86架构因为指令码长度大小不一、管线分配不均匀所造成的性能瓶颈。K5的外部数据总线由原来的32位扩大到64位，内部采用4条流水线设计，而非Pentium的两条流水线，并采用0.35微米工艺制造，业界都纷纷看好这颗K5的架构与性能。

但是，K5处理器的推出却不是一帆风顺的。由于采用了全新架构，研制工作的复杂度和难度都大大增加，到了1994年AMD预定发布的日子，K5的开发工作还未完成，因而挫伤了外界对它的热情。经过AMD开发团队的加班加点，1995年K5处理器终于上市了，AMD对这款处理器给予了很高的期望，希望它能狙击Intel势头正盛的Pentium处理器。可这时AMD才发现自己的一个重大失误：K5和Pentium的针脚不兼容。当时绝大多数芯片组、主板都是为Pentium处理器设计的，要采用AMD的K5处理器就必须重新设计新的芯片组和主板，而依AMD当时的实力和影响力又无法做到这一点，结果K5的架构一直无法推广起来。这给了AMD一个沉痛的教训：即使有比市场主流产品更优越的架构，如果不能兼容于市场上的现有规格，还是无法成功的！

更令AMD感到烦恼的是，原准备用来生产K5处理器的Fab 25晶圆厂此时已经竣工，却面临着无米下锅的尴尬处境。桑德斯当机立断：修改K5的对外I/O线路，以搭配现有的Pentium芯片组和主板规格。1996年8月26日，重新设计的AMD 5K86-P75、5K86-P90正式上市！后来为了便于区别，AMD又将这两款CPU命名为AMD K5-PR75、K5-PR90，以后所推出的第五代CPU也都以K5-PRXXX来命名。K5处理器的报价平均比同频率的Pentium便宜了26～35%不等。



AMD 5k86-P90处理器



AMD K5-PR133

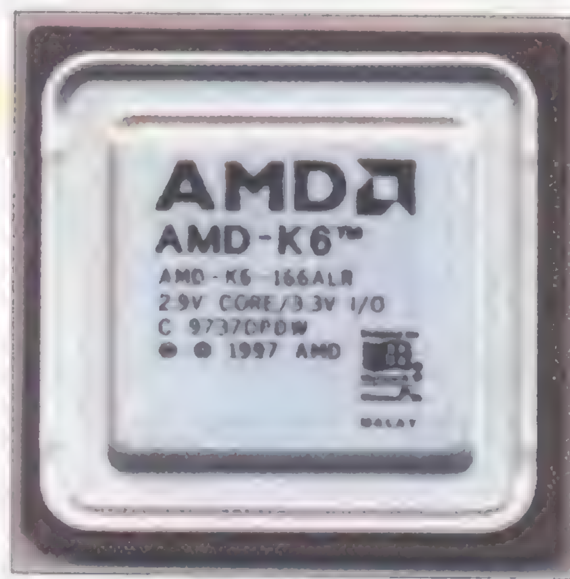
原本被AMD寄予厚望的K5处理器由于上市的延迟和与主流规格的兼容性问题，没能实现AMD狙击Pentium处理器的愿望。当重新设计后的K5处理器大举进入电脑市场的时候，Intel的产品重点已经转到了开发Pentium II 处理器上了。AMD也只能把希望寄托在自己的下一代产品身上，这就是AMD K6处理器。

K6系列：一场漂亮的翻身仗

早在K5处理器出师不利的时候，AMD就已经在考虑开发新一代处理器K6。鉴于在开发K5处理器时的问题不断，桑德斯认为AMD需要引进新的技术力量以充实开发队伍，他看中了一家小的处理器公司NextGen，并于1996年收购了这家公司。NexGen公司曾经推出Pentium级的NX586处理器，不过市场反响很小，但桑德斯坚持认为收购这家公司很符合AMD的需要。事后证明，桑德斯买下NextGen的确是明智之举，因为NextGen的小组后来接连推出K6与K6-2处理器，并为后来的Athlon处理器的成功打下基础。作为公司的CEO，桑德斯在企业并购方面表现出其不同凡响的眼力。

桑德斯把NextGen和AMD的研发队伍合二为一，给出的任务非常明确：尽快研制出新的K6处理器。在并购了NexGen一年之后，AMD终于在1997年4月推出与Pentium II 分庭抗礼的新一代处理器——AMD K6。该处理器集成了880万个晶体管，采用了最先进的0.35微米、五层金属硅片的工艺生产。

K6具备与Pentium相同的CPU针脚——Socket 7，这一点显然是吸取了K5处理器的教训。除兼容传统的X86指令外，还加入了业界标准的高效能多媒体指令MMX，L1 Cache达到64kB，外频为66MHz。K6还有一项创新的设计：可同时发出6条指令的RISC86 Sr-perScalar架构，具有7个平行的执行单元、高性能的分支预测技术。国际数据公司的半导体分析专家凯利·亨利说："这是AMD公司有史以来发布的最好、最及时、最具战略性的产品。"



AMD K6-166



K6-2 300

AMD K6发布以后，凭借着其良好的性能，便宜的价格和广泛的兼容性，市场份额逐步扩大，AMD终于尝到了辛勤耕耘的硕果。就在这时，Intel宣布退出开放的Socket 7架构，转而开发拥有专利保护的Slot 1架构，希望以此甩开紧追不舍的AMD。桑德斯敏锐地抓住了这一大好机会，坚定地在Socket 7架构上推出高频率的处理器产品。1998年4月，AMD正式推出K6-2处理器。

和K6处理器相比，K6-2采用了0.25微米的工艺制

造，集成的晶体管数目增加到930万个。K6-2除拥有64kB的L1 Cache外，L2 Cache则集成在主板上，容量从512kB到2MB不等，外频由66MHz提高到100MHz，还支持超标量MMX技术。此外，最具革命性突破意义的是，K6-2处理器中增加了3DNow!技术。这项技术是对X86指令系统的重大突破，21条新的指令被内置到CPU中，大大加强了处理3D图形和多媒体所需要的密集浮点运算性能。

伴随着AMD K6-2微处理器的发布，AMD提出了“Super 7”架构，即“Socket 7+100MHz外频+AGP”三合一架构，和Intel封闭的Slot 1架构分庭抗礼。由于Super 7架构是公开的，芯片组厂商可自由开发产品，势头竟盖过了Slot 1架构。AMD K6-2的成功迫使Pentium Ⅱ成为Intel历史上最短命的主打产品。

紧接着，AMD又在1999年2月推出了K6-Ⅲ处理器，再度引发一阵热潮，主要是因为AMD将容量为256kB的全速L2 Cache内建在CPU上，三级缓存（TriLevel Cache）则集成在主板上，容量从512kB到2MB之间，使得K6-Ⅲ的速度突飞猛进、性能大幅提升。K6-Ⅲ集成的晶体管数目已经扩大到2130万个。

AMD K6-Ⅲ处理器原本该命名为K6-3，可能是为了表示它和Intel新的Pentium Ⅲ处理器是同等级的产品，才改成这个名字。不过痛击Pentium Ⅲ的任务已不需要由它来完成了，AMD的一款性能超群的新一代处理器已整装待发，这就是AMD K7。


K6-Ⅲ 450

K7：AMD终于站起来了


Athlon处理器

1999年6月23日，AMD公司推出了具有重大战略意义的K7处理器，并将其正式命名为Athlon（速龙）。Athlon处理器采用了COMPAQ授权的Alpha EV6总线，总线频率可达200MHz；采用全新的宏处理器结构，拥有3个并行的X86指令译码器，可动态推测时序，乱序执行；先进的浮点处理单元（FPU）使Athlon拥有其他X86处理器2倍的性能。此外，Athlon是AMD第一个具有SMP（对称多处理器）技术的桌面CPU，用户可用Athlon构建双处理器甚至四处理器的系统。最先推出的Athlon处理器采用K7核心，0.25微米的工艺制造，包含128kB的L1 Cache，512kB到2MB的片外L2 Cache，Slot A接口。Athlon在性能测试中全面超过当时的Pentium Ⅲ处理器。从AM386到K7，经过长期不懈的努力，AMD终于在CPU技术上超越了Intel。


右边为第二代Athlon

随后，AMD又发布了采用0.18微米工艺制造、使用K75核心的第二代Athlon，接口仍然是Slot A。2000年3月6日，AMD推出1GHz Athlon处理器，率先跨过GHz里程碑，逼迫Intel仓促发布1.13GHz PⅢ应战，结果1.13GHz PⅢ因产品问题部分回收。在Intel引以为傲的频率竞赛中，AMD也走到了Intel的前面。


ThunderBird Athlon

2000年6月，采用“Thunderbird”核心的第三代Athlon处理器上市，采用0.18微米工艺制造，内置128kB的L1 Cache和256kB的全速L2 Cache，集成的晶体管数目达到3700万个，进一步巩固了AMD在高端桌面CPU性能上的优势。“Thunderbird”核心的Athlon处理器有Slot A和Socket A两种不同的接口，其中Slot接口的主要面向OEM市场，零售市场上很少看到。同时AMD还对自己的产品进行了细分，推出面向低端市场的Duron，大受玩家们的欢迎。

2001年10月9日，AMD发布了采用了Palomino核心的第四代Athlon处理器——Athlon XP。Palomino核心相对Thunderbird核心进行了优化，处理器功耗降低20%，发热量大大降低。同时新核心中集成了热敏二极管和温控电路，使处理器具备内核温度探测和过热保护功能。


Duron处理器

推出Athlon XP后，AMD的产品线更加细化。Athlon XP面向桌面高端市场，Duron处理器则面向桌面低端市场；移动处理器方面，则有Athlon 4和移动型Duron处理器分别对应高低端市场；在工作站和服务器市场，Athlon MP独当一面。


Athlon XP

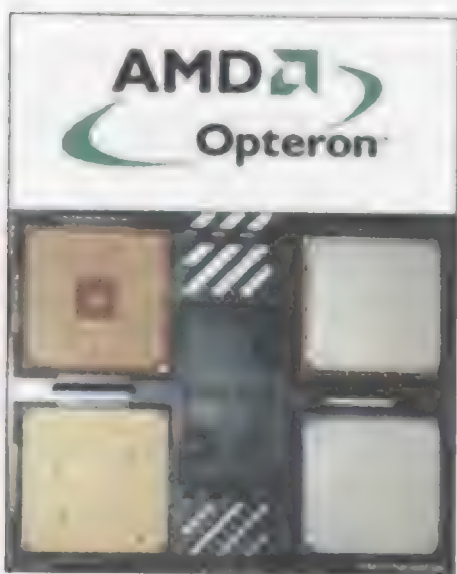
AMD能在K7系列处理器上大获成功，与其厚实的技术积累是分不开的。在高科技领域，拥有的专利技术正是一个公司最基本实力的体现，也是该公司为未来发展是否准备充分的表现。从美国专利及商标登记局公布的专利技术排行榜看，AMD是连续3年成功取得美国专利最多的25家公司之一，且排名逐年攀升。1998年AMD在排名榜上名列24，1999年则已跃至第17位，2000年AMD更是以1055项专利数额在全球电

子公司中名列12。而英特尔则被甩在身后，排名第19位，专利数额的拥有量仅为797项。

正是凭借强大的开发实力，AMD才能保证技术上的领先、性能上的超越以及产品线的丰富。如今的AMD，已经是挺起腰杆的芯片巨人了，它的目光已经投向了下一代全新的64位处理器——AMD K8。

K8整装待发：AMD拿你赌明天

2002年4月24日，AMD正式宣布推出64位AMD "Opteron" 处理器，面向工作站和服务器市场。此前它的研发代号是 "SledgeHammer"（大锤）。Opteron的名称源自于拉丁文 "optimus"，意思是 "最好"，它的矛头直指Intel最高端的Xeon和Itanium处理器。



AMD "Opteron" 处理器

AMD Opteron处理器采用了AMD第8代处理器核心，全新的X86-64架构。X86-64架构既能兼容传统的X86架构，而且能充分利用现有的开发工具和32位应用软件，保护消费者的投资，又能实现向64位技术的无缝平稳过渡。

根据AMD最新的产品规划，未来面向主流桌面市场的Athlon "XP64" 处理器将基于ClawHammer核心，集成内存控制器和超级传输（HyperTransport）控制单元，采用0.13微米SOI工艺生产，一级缓存上将同现在的Athlon XP一样为128kB，二级缓存将达到512kB。为能更容易地提高处理器的频率，AMD加长了Athlon "XP64" 的管线长度，达到现有Athlon处理器的120%。Athlon "XP64" 支持3DNow!、MMX、SSE、SSE2四种多媒体指令集，可在三种不同的模式下运行：标准32bit模式、兼容模式，以及纯64bit模式。

在软件支持方面，AMD的进展也很迅速，它与微软开展了合作，为AMD Opteron和Athlon "XP64" 处理器提供64bit Windows支持。另外，目前主要的Linux厂商都将推出支持AMD Opteron处理器的64bit Linux操作系统。

在处理器从32位到64位的过渡中，AMD相信自己的X86-64架构比Intel的IA-64架构要优越得多，更能得到客户和消费者的认可。AMD已经做好了准备，要借这个机会把Intel从电脑芯片霸主的宝座上拉下来。AMD能如愿以偿吗？

AMD进入"后桑德斯"时代

麦克尔·马龙说，在所有的高科技公司中，AMD公司是最可怕，也是最英勇的；它年复一年，代复一代，顽强地挑战这个星球上最成功、最著名、最具竞争力的公司之一。在同Intel的竞争中，Zilog、国家半导体、摩托罗拉、德州仪器、Cyrix、IDT、Rise等一个个败下阵来，不是烟消云散，就是无奈放弃，只有桑德斯带领的AMD历经33年，不仅没有倒下，而且实力越来越强大。在80年代Intel授权的15家第二供应商中，SIEMENS、FUJITSU、HARRIS等都已放弃，只有AMD一家迄今还屹立在电脑芯片业。无怪乎桑德斯在接受UPSIDE杂志采访时无比自豪地说："唯一能阻止Intel在计算机世界实现全面控制的就是AMD。" 现在，AMD想做的和要做的已经不单单是阻止Intel的全面控制，而是要赶上甚至超过Intel。不过，这个任务要由桑德斯的继任者海格特·瑞兹（Hector Ruiz）来完成。4月27日，桑德斯正式把CEO的职务交给公司总裁瑞兹，自己则留任公司的董事长直到明年年底。瑞兹是桑德斯在2000年从摩托罗拉半导体公司挖来的芯片高手，以严格的营运专家著称。桑德斯相信这位新的CEO会做得比自己还好。


AMD新任CEO海格特·瑞兹

现在桑德斯退居幕后了，他留给继任者的是一个在台式机处理器上和Intel分庭抗礼的AMD，一个在工作站和服务器处理器上雄心勃勃的AMD，一个在移动处理器上大举进入的AMD；更重要的是，他留给继任者的是一个在技术创新上已经能与Intel一争高下的AMD。现在，电脑架构正面临一个全面革新，新一代电脑的轮廓已经浮出水面，处理器即将进入由32位到64位的过渡期。每一次电脑架构的革命，都给IT业提供了一次重新洗牌的机会。海格特·瑞兹能否带领AMD抓住这个机会，缩短与Intel的差距，全方位地平分秋色，人们正拭目以待。我们祝愿AMD能如愿以偿，因为只有真正的竞争，才会最大限度地造福于广大消费者，正如Mecury Research分析师Dean McCarron说的那样："AMD的确大大改变了PC产业。少了AMD，处理器价格势必会更高，时钟频率也不会提升得如此迅速。"

附：AMD近年来发布的CPU一览表

型号		发布时间	主频（MHz）	制造工艺（微米）	接口类型	缓存容量	
						L1	L2
K5		1996.8	75～166	0.6/0.35	Socket 7	32kB	None
K6	K6	1997.4	166～233	0.35	Socket 7	64kB	None
	K6-2	1998.4	266～550	0.25	Socket7 /Super 7	64kB	512kB～2MB (主板集成)
	K6-Ⅲ	1999.2	400～500	0.25	Super 7	64kB	256kB
K7	Athlon 第一代	1999.6	500～700	0.25	Slot A	128kB	512kB～2MB（External）
	Athlon 第二代	1999年底	750～1000	0.18	Slot A	128kB	512kB～2MB（External）
	Thund-erBird	2000.6	750～1400	0.18	Slot A/ Socket A	128kB	256kB
	Athlon XP	2001.10	1333以上	0.18	Socket A	128kB	256kB
K8	Athlon XP64	N/A	N/A	0.13	N/A	128kB	512kB
	Opteron	2002.04	N/A	0.13	N/A	N/A	1MB

■辽宁 USAF

Counter-Strike与硬件配置



要想在Counter-Strike（以下简称CS）中取胜，最主要的当然是靠个人技术与团体配合，但还有一个不能忽视的问题就是：PC的硬件配置，这在一定方面也影响着CS玩家的水平发挥。下面就主要谈谈直接影响到CS的几个关键硬件和它们在CS中的设置。

一、硬件视频部分

CS这个游戏使用的是"半条命"的游戏引擎，并没用到什么太新的技术；游戏贴图也比较简单，并不会过多占用显卡的处理能力和显存带宽。不过，要在CS中真正达到较高的帧数（fps）也不是件简单的事情，那么都有些什么因素影响着CS的fps呢？

1.显卡本身的处理能力

究竟多少fps是我们在CS中可以接受的呢？对于电影或电视来说一般是25～30fps，然而这并不表明40fps就可满足大家玩CS的需要了。事实上，在电影和电视中的帧率是不变的，但对于游戏来说它是在不断变化的。假设在一般情况下你的机器能达到90～100fps，但如果有人丢烟雾弹，或者有很多玩家在你附近活动时，帧率很可能会马上下降到40fps以下。对于这个游戏来说，不论在什么情况下，少于60fps的水平都不会让玩家感到满意。

fps的高低与显示芯片填充能力的大小有着直接的关系。一般来说，假如游戏中的场景由3层画面构成，Z缓冲命中率为50%，双纹理贴图，8次纹理采样和纹理缓冲命中率为50%，通过纯理论的计算可知，要在1280×1024分辨率下保持60fps游戏速度，要求显卡芯片的像素填充率至少要达到236Mpixels/s（像素填充率＝显示分辨率×图像场景的画面层数×帧速度）。但是，这并不代表像GeForce256 DDR这样标称像素填充率为480Mpixels/s的显卡，就能使CS在这一分辨率下流畅运行，因为480Mpixels/s的像素填充率只是厂商宣称的性能表现的峰值，一块显卡的实际填充率远达不到厂商宣称的指标，而且还与机器的配置和驱动程序有关。显卡在某一工作环境下的实际填充率可用3DMark来测试一下。提高fps最直接的方式就是选购更好的显卡，目前来说GeForce4 MX440是很好的选择，性能不错，价格也较平易近人；另外，升级CPU对提升CS游戏中的fps效果也是很明显的。


GeForce4 MX460显卡

如果不想对PC硬件进行升级更换，也可通过给显卡超频来挖掘显卡本身的潜力。一般来说，超频老显卡提高显存频率就可以了；超频软件方面，可使用常见的PowerStrip或者Nvmax、Radeonator、V.Control这类的显示芯片专用超频软件。

显卡的驱动程序也是影响显卡性能发挥的一个主要因素。对于nVIDIA系列的显卡来说，驱动程序应尽量使用新的官方正式版和经过微软WHQL认证的版本，这样有利于整个系统的稳定。对于ATI系列的显卡而言，Omega加速版驱动虽非厂商官方发布，但制作水准很高，性能也一直很好。至于Voodoo系列显卡，现在仍有一些诸如X-3dfx Team这样的小组在提供驱动升级的服务，这些第三方的驱动在性能与功能方面都很出色，版本升级也较快，不妨多关注一下。



CS中的分辨率设置

2.分辨率

通常情况下，随着分辨率的提高，fps会不断下降，因此大家可通过降低分辨率的方式来尽量提高fps。不过对于15"和17"显示器来说，800×600应该是可以接受的最低分辨率。可以说，分辨率的高低也直接影响着CS玩家的水平发挥。在更高的分辨率下，准星要更小一些，瞄准和射击也就更容易些，而且这时武器和手将会更小，视野就会更广阔，所以应在fps允许的情况下尽量提高分辨率。

那分辨率最大能提高到多少呢？一般17"CRT显示器实际显示尺寸约为15.8"，点距为0.28mm、0.25mm和0.22mm时，对应的物理极限分辨率分别为1024×768、

1280×1024和1280×1024。也就是说，即便你的显示器带宽允许上到更高的分辨率，但当超过显示器的物理极限分辨率时，显示出来的图像和文字会变得模糊不清，这样既影响fps，又相对降低了画质。

3.V-Sync（同步刷新）

为什么要提到V-Sync呢？因为它往往会限制显卡的真正能力。例如，如果显示器的刷新率设定为85Hz，那么打开V-Sync时游戏的最高帧数不能超过85fps，也就是说V-Sync把最高fps限制在了显示器所定的刷新率上。

不过，显示器的刷新率是有其极限值的，如果显卡提供的fps超出了这个极限值，就有可能出现纹理撕裂和模糊现象。那到底该如何选择V-Sync的开与关呢？一般来说，如果你的PC配置一般，建议关掉V-Sync，这样有助于提高游戏中的fps；如果你的显示器不错，建议打开V-Sync，并将显示器刷新率提高到100Hz，这样就很好地平衡了游戏的流畅运行和画面质量之间的关系。

二、硬件音频部分

要想在CS中发现敌人，除了用眼睛看外，用耳朵听也是非常重要的。听得准就能及时躲避危险，救助同伴并先发制人，因此选择好音频设备对于CS玩家来说也是至关重要的。

有很多CS玩家都认为，同价位的耳机，音质再现能力要优于音箱。其实这也不是绝对的，耳机的优点在于声音不经任何反射，直接从耳机中的振动膜传出；而音箱还可听到一定的反射声，使得重播时声音的层次更丰富，包括空间感在内的整体声场环境要比耳机重播更为逼真。但由于一般耳机的投资较小，所以笔者还是推荐使用耳机。

中档耳机我个人认为创新的Pro-M6很不错。它原本不是单卖的产品，是随创新的FPS3500音箱附带的，但由于某些原因也大量出现在市面上，可以说这款300元左右的Pro-M6比大多数500元以内的音箱要好。价格在100～200元之间的耳机中，罗技的Labtec-Elite840和Icon-740也都不错；20～50元左右的廉价货色音质较差，且做工很一般，尤其是耳罩选料很不考究，长时间佩戴会明显感觉不适，不推荐使用。

声卡方面，可以选择的种类并不是很多，现在市面上常见的PCI声卡就是创新的系列产品和一些杂牌8738、FM801、ALS4000之类了。其中ALS4000声卡的CPU占用率较高，在游戏中会严重影响到系统的性能，出现跳帧等现象，所以不推荐使用。另外8738声卡的所谓EAX效果，实际上完全是拿CPU来算的，如果开启EAX也会明显降低速度。如果你只想用板载AC'97软声卡也是完全可以的。对于现在动辄上GHz的CPU来说，AC'97占用的那点资源完全可以接受，尤其是最近Analog Devices为其Analog软声卡开发的SoundMAX 3.0，以及Realtek为ALC201/A量身定做的ALC201/A AC'97驱动，不仅降低了CPU占用率，而且在一定程度上还改进了音质，并能支持更多的功能。加装这些新版驱动的AC'97软声卡，在游戏中将会有更好的表现。

三、鼠标与键盘


Razer和旋貂

控制CS里人物的动作就需要用到鼠标与键盘，而相比之下CS玩家对于鼠标的讨论似乎更多些。对于技术一般的CS玩家而言，无需在鼠标上做太多文章，练好CS基本技术是当务之需，即便用上了高档鼠标，成绩也不会因此有太大提高。而对于CS高手来说，一款定位精准的高档鼠标却是必不可少的，这样就不会因鼠标本身问题而影响水平发挥，Razer和罗技的MouseMan Dual Optical都是性能非常出色的产品。对于光电鼠标来说，最好选用USB接口的，可以最大限度地发挥鼠标的性能，亦可减少定位问题。

相对于种类繁多的鼠标来讲，目前国内常见而比较好的有罗技和明基的产品。键盘方面最主要的就是质量好，要结实耐用；至于按键声音、力度感等就完全是个人喜好问题了。

四、CS设置部分

1.Direct3D还是OpenGL？

虽然现在Direct3D几乎提供了和OpenGL相同的功能，但一些实际测试表明，在CS中选用OpenGL加速通常会比Direct3D加速快，所以建议大家优先选用OpenGL。如果你使用的是Voodoo系列显卡，则需要安装Metabyte WickedGL或者是3dfx的MiniGL，然后在CS的OpenGL选项下选择相应的“Driver”替换掉“Default”，这样Voodoo卡在CS中就能发挥出应有性能了。

2.EAX和A3D的选择


CS中的声卡设置

CS支持Creative的EAX和Aureal的A3D，这就意味着在CS中，可通过由不同位置所发出的强弱不同的声音，判断出敌人的方位和远近；通过听子弹回音就会很容易知道它到底打了多远，想必这些在对战中都是至关重要的。A3D技术的优点在于定位算法较好，只要两个音箱即可营造出不凡的三维效果；而EAX的强项在于音场的营造，但必须有4音箱方能有良好的表现。在对声音的还原和后期处理方面，EAX技术较A3D技术更成熟一些。

那在CS设置里到底用EAX还是A3D呢？这一是要根据你所用的声卡本身决定，二是如果你只有一副立体声耳机或者是一套2.1的音箱，那么就用A3D吧；如果你拥有多声道耳机或是4个甚至更多的音箱，就首选EAX，毕竟支持A3D 2.0 API的声卡是少之又少。

目前国内CS游戏玩家有逐渐走向职业化的趋势，玩家们在游戏过程中也更注重游戏时的感受与技战术的提高，对PC硬件设备也就更加关注，希望这篇文章能对各位CS玩家选配自己的PC“游戏机”能有所帮助。

驱动热报 Drivers Express

VIA

2002年5月17日，威盛发布VIA 4 in 1最新驱动4.39-2 Beta版For Win9X/Me/NT4/2000/XP，这款新的Beta版4 in 1驱动包中的AGP驱动已经升级为4.20版。对于使用威盛芯片组的用户来说，及时更新4 in 1很重要，因为新的4 in 1驱动往往能够提高性能、增强功能或修正一些兼容性问题。

NVIDIA

2002年5月18日，NVIDIA发布TNT2、GeForce256、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3、GeForce2/3 Ti、GeForce4系列芯片显卡最新驱动29.40刷新率修正版For Win2000/XP。大家应该都已经发现了，很多新出的雷管Beta版驱动装上后，就不能使用NVIDIA Refresh Rate Fix刷新率调节工具调整游戏下的显示刷新率，这样一来可苦了游戏玩家们的眼睛。安装这款经过修改的29.40版驱动，无法使用NVIDIA Refresh Rate Fix的问题就能得到修正。

3dfx Underground

2002年5月26日，3dfx Underground发布3dfx Voodoo 4/5显卡最新驱动1.09 Beta 2版For Win2000/XP。作为3dfx忠实的爱好者，3dfx Underground仍在为我们提供驱动支持，日前他们发布1.09 Beta版。这个驱动修正以前驱动在OpenGL/Glide程序中三线性滤波的死锁问题，修正了其他几个Bug，并提高在OpenGL和Glide中的性能，另外在Glide/OpenGL中2×FSAA的画质也获得很大提高。

Realtek

2002年5月11日，瑞昱发布Realtek ALC100/P、ALC101、ALC 200、ALC 201、ALC201/A、ALC650 AC'97声音芯片最新驱动包3.20版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。这款驱动包是Realtek为ALC201A AC'97 CODEC量身定做的驱动和应用程序。据说这款驱动可提供信噪比高于95dB的音质回放和多达26种环境音效，比ADI的SoundMAX 3.0更是有过之而无不及，推荐大家更新。

Matrox

2002年5月28日，Matrox发布G200/G400/G450/G550系列显卡最新驱动5.84.023 Beta版For Win2000/XP，支持的产品型号如下：Millennium G550、G450、G400/G400 MAX、G200 MMS、Millennium/Mystique G200。主要修正了上一版本驱动中的一些小问题，推荐大家更新。

本栏目行情由本刊记者搜集，驱动程序由驱动之家提供（所有信息截止到2002年5月29日）。部分驱动程序收录于《锐》刊2002年第7期\DRV\下。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌/产品	规格	价格
CPU	P4	1.5/1.6/1.7GHz（散装478针脚）	1000/1060/1160
CPU	P4	1.6A/1.8A/1.9A/2.0A GHz（散装478针脚，NorthWood）	1150/1390/1590/1650
CPU	赛扬（散装）	1G（T）/1.1G（T）/1.2G（T）/1.3G（T）/1.7GHz	520/525/545/590/720
CPU	Athlon XP（散装）	1500+/1600+/1700+/1800+/1900+/2000+	650/710/790/880/1100/1400
CPU	Duron（散装）	800/850/950MHz/1/1.1/1.2GHz	265/285/295/360/480/550
硬盘	IBM 120GXP	40/80/120GB	620/870/1650
硬盘	IBM笔记本硬盘	10GB/20GB/30GB	570/810/1030
硬盘	[illegible]	40/80/100[illegible]	[illegible]
硬盘	[illegible]	[illegible]	[illegible]
硬盘	[illegible]	[illegible]	[illegible]
硬盘	迈拓 金钻七代（盒装）	20/40/60/80GB	680/705/1030/1340
硬盘	迈拓 星钻三代（盒装）	40/80/160GB	650/890/2080
内存	三星	PC 800 RDRAM 128/256MB	340/630
内存	现代	DDR 266 128/256MB	160/305
内存	现代	PC 133 SDRAM 128/256MB	145/285
内存	KingMax 笔记本内存	64/128/256MB	165/270/550
内存	KingMax	PC 150 SDRAM 128/256MB	225/430
主板	[illegible]	[illegible]	[illegible]
主板	升技	KG7-RAID/KX7-333/BD7 II/IT7	580/900/1100/1580
主板	华硕	TUSL2-C/A7V266-E/[illegible]	[illegible]
主板	技嘉	GA-8SRX/8IRXP/8IDXE/6OXET-C	710/1090/1150/610
主板	微星	694T Pro/845E Max/845E Max2-BLR	620/1240/1580
显卡	ATI	镭VE/7200/7500/8500LE	600/660/1030/1800
显卡	迪兰恒进	镭姬杀手7200/7500单头/8500	488/710/1400
显卡	丽台	S330PCI/A170T/A250/A250 Ultra TD	540/950/2600/3580
显卡	耕升	蝰蛇420T/火狐440T 5ns/440T 4ns	650/750/850
显卡	旌宇	磐龙MX420/MX440 5.5ns/MX440 4ns	620/735/840
声卡	启亨	呛红小辣椒/A3D Pro2/呛红辣椒64 4.1	90/110/320
声卡	[illegible]	[illegible]DVD2/DVD4/DVD6	75/120/225
声卡	创新	VIBRA128/SB Live!5.1/[illegible]	110/410/980/1680
显示器	飞利浦	105E/107T/107P/109P	850/1240/2150/4600
显示器	三星	743DF/753DFX/763MB/765MB	1300/1400/1720/1900
显示器	爱国者	500E/700E/770FT/788FD	870/1099/1360/1980
显示器	Benq（明基）	77p/78f/FP557/FP567	1550/1630/3650/3790
显示器	NESO	570A/FD770A/FD786G/FD797P	1399/1990/2299/2599
显示器	AOC	7Vlr/7Klr1（2）/7klr D7/7klr D9	1150/1350/1750/2130
光驱与刻录机	[illegible] CD-ROM	[illegible]	[illegible]
光驱与刻录机	[illegible] DVD-ROM	[illegible]	[illegible]
光驱与刻录机	[illegible]	LTF-[illegible]	[illegible]
光驱与刻录机	[illegible]	24速/32速/40速	[illegible]
CPU散热器	创新	INSPIRE 2400/4400/5300/SW320	390/550/1100/320
CPU散热器	漫步者	R1000TC/211T/321T/1900T II	150/140/180/430
CPU散热器	润宝轻骑兵	M1/M3 B/580/B2980	145/190/190/295
CPU散热器	奋达	SPS-800A/810A/810B/898A	220/300/170/320
CPU散热器	麦蓝	M-560K/M-400P 3D/X1/X2	160/140/240/290
CPU散热器	兰欣	S-301/S-310T/S-900/S-500	150/160/280/320

以上报价截止日期：2002年5月29日

编辑导语

酷热的夏天就这么层层推进，让我们无法阻挡它的到来，空调的轰轰声已经融入平常空气流通的声音之中，混合着泡桐花香和打印机油墨味道的热空气被不断抽出去，代替它的是人工合成的用离心风扇吹出来的冷气。

身体冷却下来，但心里依然燥热，想吃一根冰棒，是有充气巧克力、草莓味道的可爱多好呢，还是吃了一层又一层的心多多呢，还是吃个花心桶吧……是去50米以外的冰激凌批发小摊上买呢，还是去100米以外的望京超市呢？呼呼……不想下楼啊，热得不想动，为什么不能从网上订冰激凌呢？嗯，这是个问题，我把食指和拇指架成八字状，支在下巴颏底下，陷入深思……

最后，祝"451"的中国、没有巴乔的意大利、旨在卫冕的法国、就快成为第一个小组即遭淘汰的种子队——日本、韩国在我们这期杂志出来时走好。

美丽人生
lily@popsoft.com.cn



5月11日，小熊狗中的mm因为感冒，引发痫疾，导致脑部感染细菌，最后在北京观赏动物医院安乐死亡，谨以此图纪念陪伴我2个月的她。



留下孤单的狗GG，我会替mm照顾好他的……

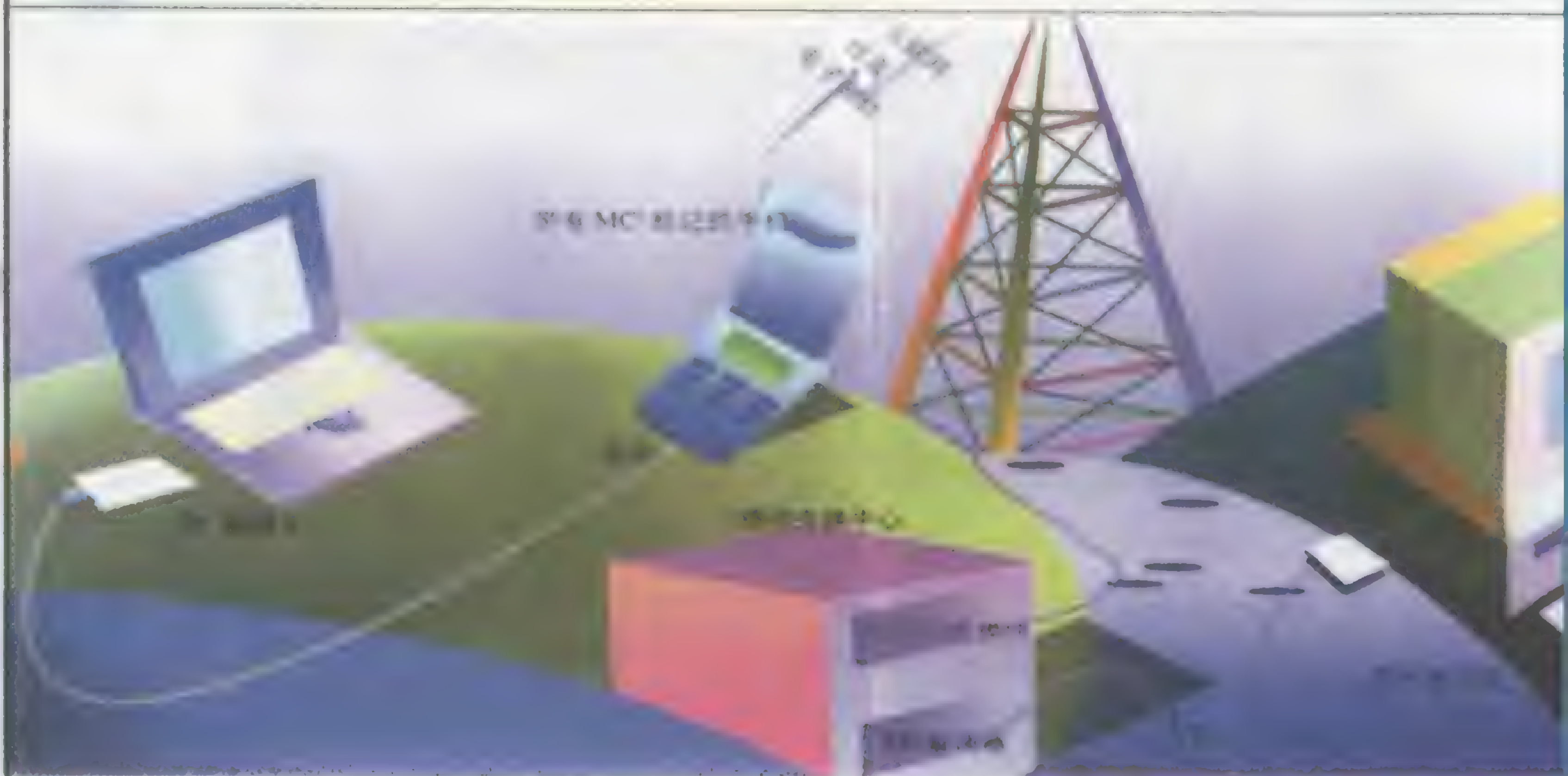
带上你的手机跟我走

手机上网全指南

■四川 龚胜

编者按：随着电信"移动梦网"的建立，以及GPRS的普及，手机上网已经成了气候，我们在这里给大家介绍的WAP上网就是基于这一点。可以说WAP是"车"，GPRS是"公路"，咱们现在"公路"越修约好，这个"车"就可以越开越快了。2.5G的GPRS服务已经开设到了全国25个省市，所以如果你看完了这篇文章以后可以考虑去当地电信部门申请开通手机上网的业务。

随着通讯技术的迅猛发展，手机（数字式蜂窝无线电话）几乎是每一个现代人士必备的通讯和信息交流工具。如果我们仅将手机当作一般的无线电话使用就有些浪费了，发短信、利用手机上网可让我们突破时空的限制，随时随地畅游在网络和信息的海洋中。本文全面介绍手机上网的种种方式。



一、WAP手机上网

所谓的WAP（Wireless Application Protocol，无线应用协议）是一种向移动终端提供互联网内容和增值服务的开放式协议标准，它将Internet和移动电话技术结合在一起，使用户可随时随地访问互联网上的资源和进行电子商务应用，如查看天气预报、股票信息、浏览新闻及预订机票等。它是现在最热门的手机上网方式。

要采用WAP方式上网，当然首先你的手机必须具备这项功能，目前手机厂家纷纷推出具有WAP功能的手机，例如NOKIA7110；ERICSSON R320SC、R380；MOTOROLA L2000WWW、A6188；SIMENS S3568i等，WAP手机外观与普通手机区别不大，但显示屏幕一般较大，手机内部固化了一个"photo.com"的浏览器，并且菜单里多了有关网络设置方面的选项。要用手机上网，首先要到当地移动公司开通SIM卡的数据业务，并且要在手机上设定几个网络参数，包括拨号号码、网关地址、网关端口（默认9201）、默认主页地址、将通讯方式（或传输方式）设为GSM数据、拨号方式采用模拟拨号、用户名和密码均设为"WAP"。但不同手机设置过程有所差异，下面具体谈谈常见WAP手机上网的设置方法。



西门子3568i设置指南

1.设定配置文件

第一次使用西门子手机内置的浏览器时，必须先设定配置文件激活它，一共5个配置文件，但一次只能激活其中一个配置文件。步骤如下（图2）：

按"菜单"→"工作娱乐"→"互联网"→"设定配置文件"。按"是"，选择"配置1"→"设定"。按"是"，进入具体配置项目，共有9项。具体的每项设置参数如下：1.配置文件名称：自己给出。例如："中国移动通讯"；2.拨叫号码：中国移动为"172"，中国联通为"165"；3.拨号类型：模拟；4.登录姓名：wap（小写）；5.密码：wap（小写，下同）；6.网关地址：中国移动为：010.000.000.172，中国联通为：


图2


图3



图4

010.000.000.165；7.网关端口：9201；8.主页地址：把你最喜欢的页面设为主页，如wap.sina.com.cn；9.持续时间：设为默认值30秒（图3）。

2.激活配置文件

配置文件一定要先激活才能使用。激活的操作非常简单，步骤如下：

在待机状态下按“菜单”→“工作娱乐”→“互联网”→“设定配置文件”，按“是”→“移动WAP”→“激活”，稍等片刻，该设置的文件名前将出现“*”号，即表示已激活（图4）。

3.编辑收藏夹

如果每次浏览WAP网站时都要输入网址，会很麻烦，好在手机的浏览器也像PC上的一样，可以把你常去的网址放入收藏夹。在西门子3568i手机上可收藏9个网址，加上首页，实际可以收藏10个网址。步骤如下：按“菜单”→“工作娱乐”→“互联网”→“收藏夹”，按“是”，选中任一个空白收藏夹，这时需要确认右软键的左端对应文字为“菜单”，如果不是，按右软键的右端转换。

诺基亚7110 WAP上网设置指南

1.按“功能表”，滚动到“服务”并按导航键进入，滚动到“设置”并按导航键，屏幕显示“连接设置-设置组1”时，滚动导航键。

2.滚动到“设置组1”，然后按“操作”→选择“编辑”→进入“主页”进行设置→连续按“#”号键→将输入法切换成“abc”→输入wap.sina.com.cn→按“确认”。

3.滚动导航键，进入“连接类型”，将其设置为“持续连接”→进入“安全保护”，确定其设置为“关”→将“传输方式”更改成“数据”（缺省是“短信息”）。

4.滚动导航键，将“拨号号码”设置为“172”（联通为165），按“确认”→将“IP地址”设置为010.000.000.172（联通为010.000.000.165）→按“确认”。

5.滚动导航键，确认“鉴定类型”为“普通”→确认“数据通话类型”为“模拟”→将“数据通话速度”设置为“9600”→将用户名设置为“wap”→将密码也设置为“wap”。

6.浏览WML网页的操作：按“功能表”键，选择“WWW服务”。选择“主页”进入，开始拨号。通过相应的提示按键，实现WAP浏览功能。

爱立信R320SC WAP上网设置指南



1.按手机上的右箭头键，进入手机功能区，向下按键，直到屏幕显示“WAP服务”。按下键，移到“设定WAP模式”并按“Yes”键进入；选择“Profile 1”按“Yes”键进入。

2.进入更名，可将设置项修改为你喜欢的名字，如“中国移动”等，修改完毕后按“Yes”键确认；进入更改主页，先输入标题如“新浪网”，然后输入网址“wap.sina.com.cn”，按“Yes”键确认；设置图像下载，选择完全开启，按“Yes”键确认。

3.进入“通讯”（该项有5个选项），进入“连接类型”，将其设置为“GSM数据”，按“Yes”键确认；进入“响应时限”，将其设置为“150”秒，按“Yes”键确认；“服务中心”选项，无须设置。

4.进入“GSM权限”（该项有5个选项），选择“连接号码”，将拨号字符串设为“172”（联通为165），按“Yes”键确认；进入“拨号方式”，设置为“模拟方

式”，按“Yes”键确认；进入“用户标志码”，设置为“wap（小写）”，按“Yes”键确认；进入“密码”，设置为“wap（小写）”，这时屏幕显示为“***”，按“Yes”键确认；进入“空闲时限”，设置为“250”秒，按“Yes”键确认。

5.按“No”键返回上一级菜单，进入“网关设定”。其中，“用户标识码”和“密码”选项无须设置；进入“网关的IP地址”，将其设置为“010.000.000.172”（联通为010.000.000.165），按“Yes”键确认。

摩托罗拉LF2000WWW/T2288设置



1.在电话待机状态，按“Menu”键进入手机功能表。按“OK”键，手机开始连接网络，在此过程中，按住“Menu”键并保持到屏幕显示“浏览器菜单”后再松开。

2.移动反色光条到“7>设置网络”，按“OK”键确认，在设置网络功能中，应当设置“WAP网关”的主、次IP地址和ISP的参数（详细数据见下）。

3.按数字键分别输入IP地址和端口号。中国移动的网关主IP地址010.123.000.172；中国联通的网关主IP地址：010.123.000.165。次IP地址和端口号不用修改，再按“OK”确定，输入数字。包括以下内容：

电话号码：输入ISP的接入（拨号）号码（中国移动：172，中国联通：165）。用户名称：wap，密码：wap，显示为“***”；传输速率：“9600”；超时上限：300；线路类型：选择“ISDN”，最后按“OK”确认。

4.设置完成后，按“C”或“Menu”返回，再按“Menu”完成，回到待机状态，重新启动手机，设置生效。再选择“访问因特网”即可访问Internet。

上网具体实例

从WAP拨号到连通，时间比较漫长，约20秒至30秒，一阵啸叫声后，最后屏幕会出现一个类似下面的菜单：



用上下滚动按钮选中列表中的栏目，再按“OK”选择对应的选项，在相当于双击鼠标的效果后，新的页面出来了，是全文字的内容。用WAP方式上网，最好选用屏幕较大的手机，若能显示6×8个以上的汉字，看起来效果就不错了。

WAP站点用电脑加普通浏览器是看不到的，会跳出一个让你下载文件的对话框，网上已经有了WAP浏览器的模拟器，可在电脑上用。比如“ccWAP Browser”是一个专门浏览WAP网页的浏览器。“ccWAP”显示的页面和你用带有Web功能的手机浏览时显示的一样，也可以显示源代码页。下载网址：www.ccwap.com

二、用手机收发E-mail

收发E-mail是上网的重要功能，用手机收发E-mail有很多方法，手机与笔记本电脑或掌上电脑配合可方便地收发电子邮件，这里我主要谈一下用手机收发电子邮件的方法。

1.WAP方式收发（图5）

目前各个WAP网站基本都有电子邮件服务，以上述中国移动网为例，进入“个人空间”，内有“电子邮件”选项，提示输入用户名、口令，最后选择电子邮件的站点，如果你的信箱在www.163.net，就进入163.net，选择“收件箱”，会看到邮件标题一条条列出来，选中其中一条，选择“显示内容”再按“OK”，邮件内容就会显示出来。发邮件只需进入发件箱写信即可。操作过程与用电脑浏览器登录到网站收发邮件差不多，只是用手机输入汉字比较麻烦，而且目前大多数手机在浏览WAP网站时还不支持输入中文。



图5

2.用短消息方式收发E-mail

用手机短消息也可收发E-mail，只要你所在地可以发短消息，就可直接用手机（不用电脑、红外线接口、数据线，也无需开通SIM卡的数据业务）在Internet上收发E-mail了，在不方便上网的情况下应急十分有用。

首先我们要开通手机的短消息服务。以中国移动手机用户为例，在短消息设置项里输入当地移动局的短消息号码，例如：+8613800XXX500（“+”号必须输入），其

中XXX为当地的电话区号。例如：成都电话区号是28，移动的短消息中心号码是：+8613800280500。设置完成后，你就可以使用短消息随心所欲地在手机上发送和收取短消息。

现在提供利用短消息收发E-mail的网站很多。下面介绍几个常见的：



www.any8.com



首都在线 www.263.net

A、神通助理 www.any8.com

神通助理电子邮件收发服务，可以做到E-mail到达手机提醒、手机收发和转发E-mail。

第一步：开通短消息收发E-mail服务。

发送短消息。在短消息栏中输入“KTFW”，发送到号码“3333”（发送号码下同）。

第二步：设置邮箱：发送短消息“SZYX#邮箱地址#POP3服务器#用户名#密码”到“3333”。

例如：我的电子邮箱是gsf@163.net、密码是888、POP3服务器是163.net，则发送短信息为“SZYX#gsf@163.net#163.net#gsf#888”。

收邮件：发送短消息“SYJ”（收邮件）。该指令便于用户主动收取新邮件。如果用户有新邮件，手机将显示“到目前为止您有1封邮件到，邮件编号是1”。

设置自动接收邮件：发送短信息“JSYJ”（接收邮件），发送改指令后，该邮箱将被定期搜索，并将新邮件到达的信息自动发送到用户手机上。如果用户不想自动接收邮件，可通过“JJYJ”（拒绝邮件）的指令，将该功能关闭。

发邮件：发送短消息“FYJ#朋友的电子邮箱#标题#内容”

比如：FYJ#gsf@163.net#hello

阅读邮件：发送短消息“YDYJ#2”，阅读用户信箱中编号为2的邮件。

发送短消息“YDYJ#2#1#3”，阅读用户信箱中编号为2的邮件的第1至第3页的内容。

回复邮件：发送短消息“HFYJ#2#内容”，意为回复编号为2的邮件。

转发邮件：发送短消息“ZFYJ#2#gsf@163.net”，把信箱中编号为2的邮件转发给“gsf@163.net”。

以上功能也可以在神通助理网站上直接设置。

B、首都在线 www.263.net

为了方便手机用户获取信息的需要，263首都在线推出了“手机收发E-MAIL”的服务。下面具体介绍如何发收E-mail：

开通手机短信功能：

发信格式是在手机上输入：

E someone1@abc.com，someone2@def.com Emessage（f: Efrom）

上面的"E"要大写，"someone1@abc.com，someone2@def.com"表示接收者的E-mail地址，也可以一信多投，收信人E-mail之间要用"，"号分隔。"Emessage"表示邮件内容。"（f:Efrom）"是可选项，表示E-mail的发信人的邮件地址，要是没有填写，系统会默认用户的手机号码作为发信人。

按照上面的格式将E-mail编辑好后，就可以发送短信息给"13501078492"，这样E-mail就发出去了。

C、eXcell http://www.eXcell.to

国外也有提供手机收发E-mail服务的网站。它为用户提供通过手机向eXcell注册，用户E-mail登记、收件人回复E-mail地址，是否显示发件人手机号码及邮件组等功能。

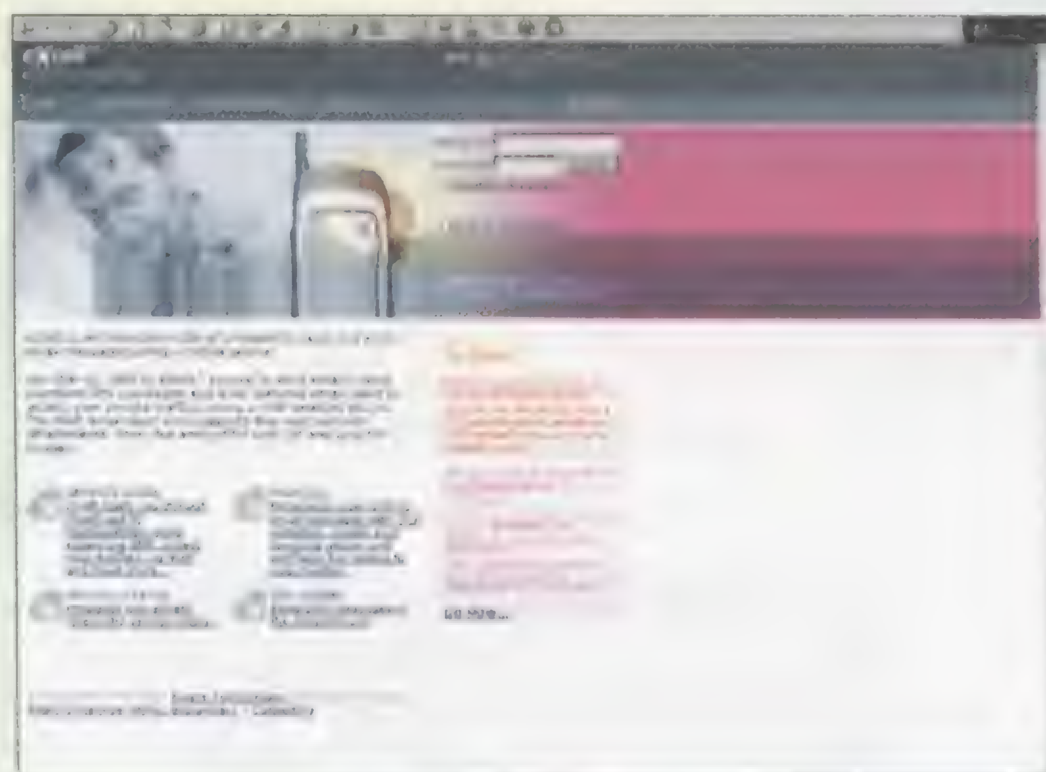
eXcell网关号码为："+393388641732"（此号码是eXcell与可发短消息所在地电信部门双方协议认同的接收号），只要你向该号码发送一条消息后，对方一般在几分钟内可收到E-mail。用手机向eXcell发送命令的基本格式为：

E-mail或EMA E-mail地址 邮件主题 E-mail内容

例如，你要发给gsf@163.net内容为"Gong Xi"的E-mail，则可按上面的命令格式写成"EMA gsf@163.net Gong Xi"。写完后，将此短消息发送给"+393388641732"，即大功告成。

3.POP3方式收信

目前大多数手机不支持POP3方式收信。但也有些手机可以采用其他形式收发E-mail，比如松下GD92、SONY Z28支持从特定网站直接收发E-mail。下面介绍一下用最新的摩托罗拉A6288"好易邮"收发POP3邮件的方法：



www.eXcell.to

A6288已预先设置好各种所需的参数，剩下的就是进行下面的"三步曲"了。

第一步：在A6288的触摸屏上点击"电子邮件"选择一个信箱，A6288已内置了我们最常用的8个邮箱，如新浪、网易、搜狐、中华网等，并预先设置好了发送服务器、接收服务器等参数，使我们能拿来就能用。

第二步：输入用户名及密码，即可直接进入自己的邮箱。

第三步：如果你不需要已经设置好的邮箱，还可以选择"手动设置"来设置自己的POP3邮件地址，按照屏幕提示，写入自己的用户名、密码、电子邮件地址、接收和发送服务器等就可以了。

三、与笔记本电脑配合上网

目前手机配合笔记本电脑上网方法主要有3种方式：红外线接入、专用RS-232C串行电缆接入、PC卡接入。采用这几种方式接入Internet，是利用手机的内置Modem（调制解调器）或加上PC卡内的Modem，通过数据传输线、红外线等方式将手机同笔记本电脑连接起来，从而实现拨号上网、移动办公。要指出的是，无论采用何种方式接入Internet，须先到当地移动通信局申请开通你手机SIM卡的数据业务功能，该业务目前只支持9600bps的传输速率，而且上网的费用也很高，因此采用这种方式只适合在特殊情况下偶然为之。

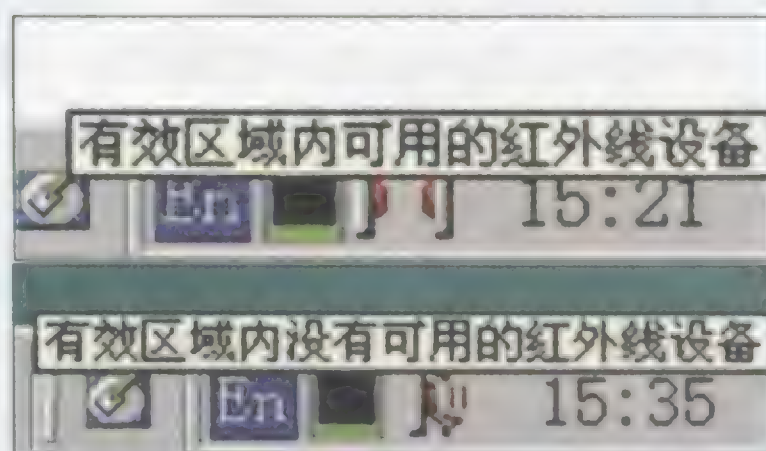


图6

1.通过手机红外口连接

首先需要把电脑红外线安装好，需要提醒大家的是在安装前记得开启你的IR Port口，通常可能在Notebook Setup中被关闭。在Win95/98的任务栏中会出现红外线指示（图6）。

当手机启动红外接口时，该红外线指示状态为激活。鼠标双击红外线指示会弹出窗口IR Monitor（红外线监视器），一般红外端口被设置为COM4（图7、8）。

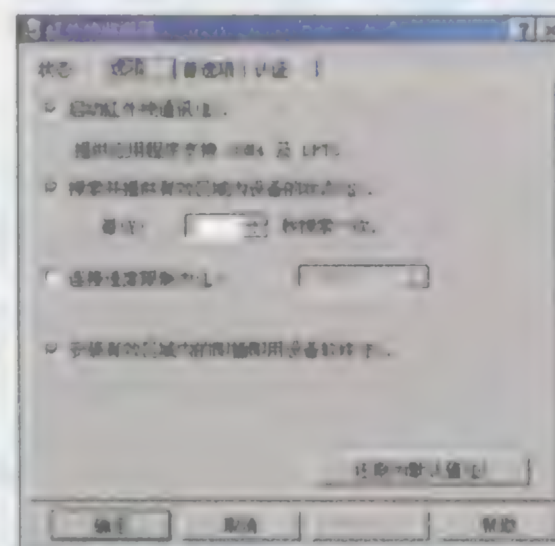


图7

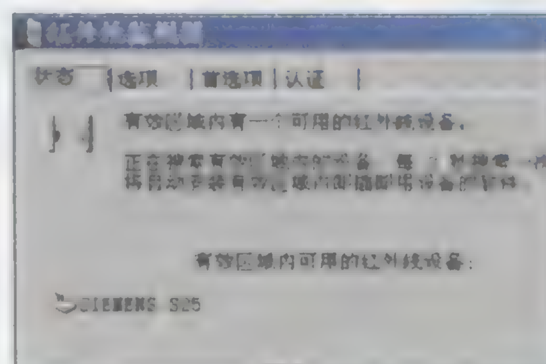


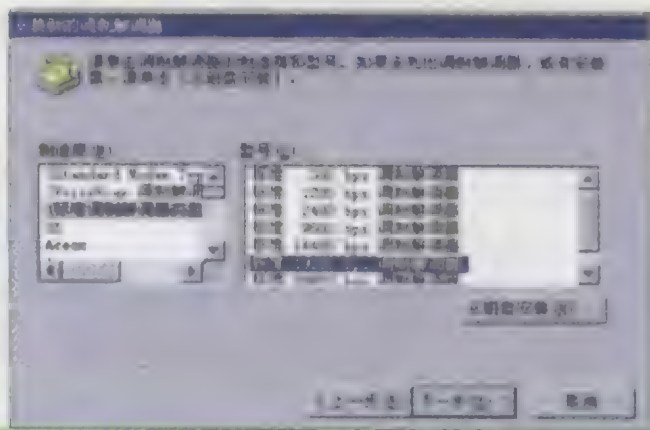
图8

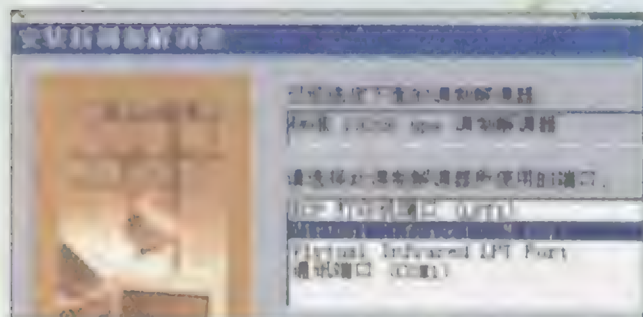
下面以西门子S2588为例介绍一下通过手机红外口上网的使用。

西门子S2588提供了内置调制解调器功能，无须专门软件，首先要在手机上激活红外线：过程为菜单→其他设定→传真/数据→IrDA。上网的具体步骤：

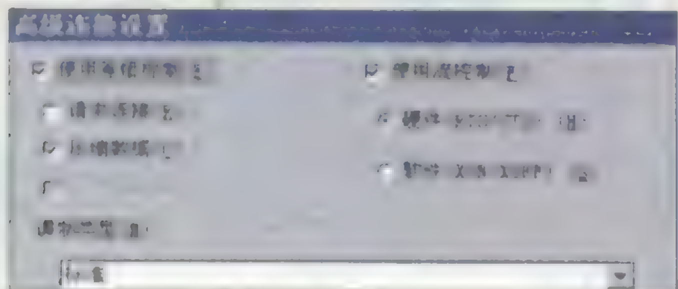
A.安装调制解调器（图9）。

在Win95/Win98中选择：开始→设定→控制面版→调制解调器→添加。

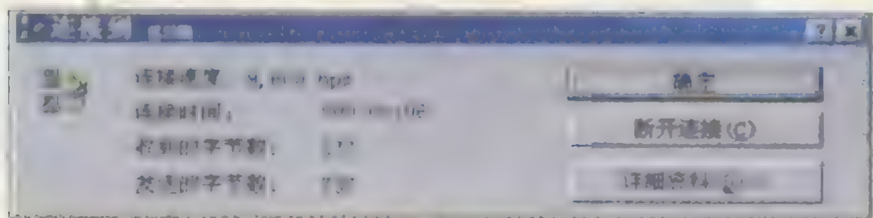

图9


图10

B.选择“不检测调制解调器”，而从列表中选择”，选择“标准调制解调器”及“标准9600波特率调制解调器”，选择调制解调器的端口为“虚拟红外线COM口”（图10）。


图11

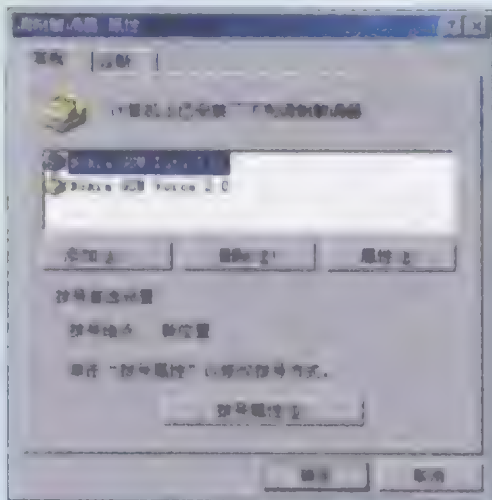
C.在“调制解调器属性”窗口中选择刚才安装完毕的“标准9600波特率调制解调器”，选择“连接”→“高级”，然后选中“使用流控制”及“硬件”，然后选择“确定”→“再次确定”→“关闭”（图11）。


图12

D.接下去创建新的拨号网络，过程与普通上网完全一样，只需选择刚才设定的Modem即可。启动刚才建立的拨号连接，手机上显示“正在拨号…”，接通后即可上网，不过速度只有9600bps。收邮件、浏览文字网页还可接受（图12）。

2.通过RS-232C串行电缆接入

传输线接入基本同红外线接入，主要是利用手机内置Modem功能，通过手机所配的RS-232C串行电缆和安装在笔记本电脑上的软件调制解调器，实现上网。如NOKIA 61XX手机，安装NDS2.0后，建立拨号连接，选择Modem设备为NOKIA GSM Data 2.0。然后启动拨号连接，拨号上网即可。优点是可以移动手机的位置，适合在汽车等移动环境中使用。下面具体以诺基亚NOKIA 61XX系列为例说明（图13）：

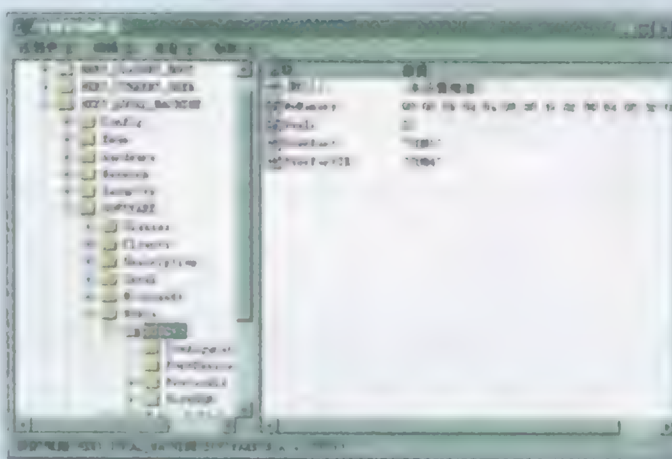

图13

NOKIA 61XX系列在激活笔记本电脑的红外端口后，还需安装NOKIA的数据支持软件，NOKIA Celluar DataSuite2.0（以下简称NDS2.0）。NDS2.0安装很容易，按软件提示，一步步安装即可，在安装的过程中将会出现一个复选框，记得要选取红外线。正确安装好NDS2.0后，打开控制面板中的调制解调器项，可以看到将多了NOKIA GSM Data 2.0和NOKIA GSM Voice 2.0两项。接下去创建新的拨号网络（图14）。


图14

安装结束后，根据提示重启机器，但记得不要运行NDS2.0带的IR Setup。接下来修改注册表，如图在开始按钮上点击运行“Regedit”然后进入相关内容进行修改：

在Win95里对有关NDS2.0软件你只需要修改两个Key（图15）：


图15

修改前

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Nokia\DTP2V3]
UseIr"=hex:00
UserPortIR"=""
```

修改后

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Nokia\DTP2V3]
UseIr"=hex:01
UserPortIR"="COM1"
```
（如果COM1是你电脑的Physical IR Port）

再次重启，红外线安装结束，即可以上网。首先你把手机的红外线功能开启，很近地对准笔记本的红外线口然后开启NOKIA Celluar Data Suite，等面板上的信号指示达到满格时手机会显示“附件已接通”字样，这就可以拨号了（图16）：

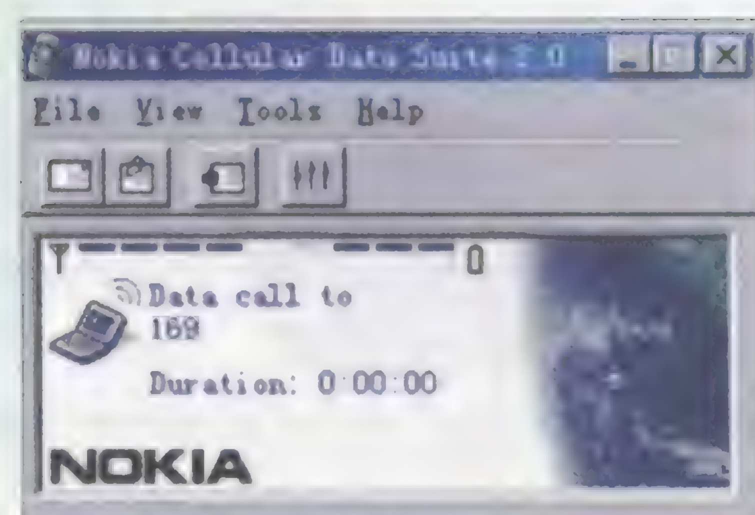


图16

手机上显示“正在拨号…169”，接下来就是最熟悉不过的检查用户身份和密码的画面。

四、手机上网的未来

目前GPRS（General Packet Radio Service）——通用无线分组业务，已在部分大城市得到了应用。GPRS是一种基于GSM系统的无线分组交换技术，提供端到端、广域的无线IP连接。通俗讲，GPRS是一项高速数据处理的技术，方法是以“分组”的形式传送资料到用户手上。从技术上来说，声音的传送（即通话）继续使用GSM，而数据的传送便可使用GPRS，GPRS的最大优势在于速度较快，目前的GSM移动通信网的传输速度为每秒9.6kbps，GPRS手机在今年年初推出时已达到56kbps的传输速度，到现在更是达到了115kbps。另外GPRS手机上网连接时间很快，GPRS手机的计费是根据用户传输的数据量而不是上网时间来计算，即只要你不浏览、下载、传输数据，哪怕你一直在线，也不要另外付钱，因而它的费用比按时计费的GSM WAP手机更加划算。

GPRS的用途十分广泛，包括通过手机发送及接收电子邮件、在互联网上浏览等，可以帮助我们实现真正的移动互联。GPRS网络是对GSM网络的一个升级。手机用户如果要享受GPRS服务，必须更换支持GPRS技术的手机，原来的SIM卡则不需要更换。

手机上网真正的未来在于3G甚至4G还有蓝牙技术，不过目前正处在研发阶段，尚未得到广泛应用，这里就不细谈了。

网罗天下

■晶合实验室 美丽人生



古有文人巡游四海，以求天下儒诗雅句，现有“Google”、“百渡”让我们搜游网络，可是很多细碎的东西不是你能用搜索引擎找得到的。况且，很多好东西在无声无息中出现，并没有惊动太多人，也许和我们就擦身而过了。现在我们开设这个小栏目“网罗天下”，就是让更多网络上的精品浮出水面，让更多人看到、听到，我们为你呈现的绝对是精品中的精品，也请各位有收藏癖的朋友腾出足够的硬盘空间来“Download”。当然，如果你发现了新奇的东西或你就是创造这些东西的人，也请无私地让我们一起分享，举荐地址：Lily@popsoft.com.cn。

《大史记》

体裁：电影格式

大小：31MB

形式：内部资料，内部传阅

下载：http://www.nbren.net/public/rm/other/dashiji.rm

这是一个前不久在网络上超级火的小电影，由一个影像工作室制作。它把许多非常经典的影片用片段过场的方式连接在一起，并使用自己的字幕，开场白说到：“本片故事纯属虚构，如有雷同，实在是巧合”。于是接二连三的“巧合”就被衔接在一起，BT文化在这里被传播开来，也涌现了很多经典的台词，经常会有人在寂静的办公室里大喊：“A、O、E，I、U、V……”有人就会小声接到：“他们那些大四学生又在念英语了……”总之，这是个不得不看的、看一遍不够要看到背下来的经典影片。



《大史记2——东方时空的故事》

体裁：电影格式　大小：30MB

形式：内部资料，还是内部传阅

下载：http://www.xyc.com.cn/da/dashiji2.wmv

这是上一部的续作，但似乎没有前后一致的内容。它是根据网络上一个流行的小剧本改编的电影，虽然影片中影射到一些具体的事件，但仍不失为一个闲暇时观看的好片子，它照旧创造出一些经典的台词。







《大史记3——粮食》

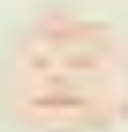
体裁：电影格式　大小：50MB

形式：内部资料，依旧内部传阅。

下载：http://movie.chinapc.cc/大史记3-粮食.avi

这部电影的的确确是“大2”的后续，上两部片子受到欢迎后，他们又如法炮制地改编了一部经典影片，这回出场的都是“大2”主角们的孩子。不知道是不是为了赶工，这一部“大3”远没有前两部吸引人，声音和图像也没有细心处理过，似乎只是为了赶做出续篇。这让我想起正火爆的《The Spider-man》（蜘蛛侠），故事的结尾留下了坏人的孩子和蜘蛛人，而他们即将开始在下一部《蜘蛛侠2》里准备战斗。也许这样才能拍出第三部、第四部、第十部……





第八套广播体操

体裁：音乐格式
大小：6.4MB
形式：大众普及
下载：http://china-wuzhou.com/ziliao/luyin/ticao8.MP3

这样经典音乐伴随了一批人的成长，每天上学或者课间时，嘹亮的广播体操音乐会从大喇叭里传出来，学生们就三五成群地走出教室，不情愿地走到操场上伸伸胳膊伸伸腿。而每一年都会有学校性或者小区性的广播体操大赛，这时做操才感觉到原来动作还是很优美的。现在已经离开那段日子很久了，在办公室里，用漫步者4.1的音箱放出来时，还能依稀记得当时的横行、纵行……推荐大家在办公室或家里播放，跟着节奏适当运动一下。



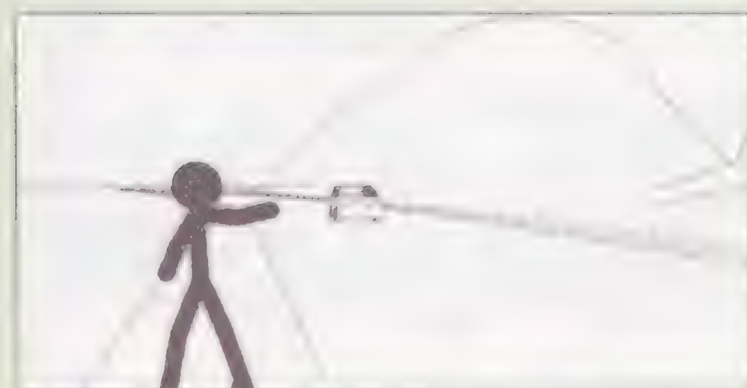


眼保健操

体裁：音乐格式
大小：6.1MB
形式：大众普及
下载：http://www.airboxx.org/musicdou/download/ybjc.mp3

跟广播体操音乐一样，眼保健操音乐很是深入人心，并且更加年代悠久，记得开头有一高亢女音很有节奏感地说道：“为革命保护视力、预防近视，眼保健操……开始！”紧接着，同学们就会把胳膊肘笔直地架在桌子上，手指在眼眶周围刮来刮去……我记得一共是4节：按天应穴、挤按睛明穴、按揉四白穴和按太阳穴、轮刮眼眶。强烈推荐怀旧的人和没经历过这段场景的人下载下来，做做眼保健操。









小小系列（8）



体裁：Flash格式
大小：2217MB
形式：免费欣赏
下载：http://cartoonfile.163.com/source/18669/xiaoxiao08.swf

小小的动作系列在Flash制作里独树一帜，它以格斗、无概念性的情节著称，虽然看起来好像很简单，只有简单的线条构架起背景和房屋结构，简单的几个圆组成的人，但当你看到用如此简单的点和线组成如此丰富动作的格斗Flash，就会看了一部期待下一部了。这里推荐的就是小小系列的第八部，这与其它系列的简单格斗不太一样，使用了车和枪械，但是打斗动作依然精彩，并且标明“未完待续”，给我们留下悬念，期待小小系列第九部……

介绍就到这里，我算是抛砖引玉了，希望各位收藏爱好者或者创作者推荐或者自荐网络上精品。

在Word XP中稿纸框线颜色设置技巧

■湖南 周进

在Word XP中用户可以比较方便地使用稿纸，具体操作方法是：首先选择“文件”菜单下的“新建”命令，打开“新建文档”任务窗格，接着在此窗格中单击“通用模板”选项，打开“模板”对话框，单击“报告”标签，在此页面下单击“稿纸向导”，然后按照“稿纸向导”的提示完成稿纸的创建工作。

在Word XP中用户可以选择创建20×20和20×15两种不同类型的稿纸布局。当稿纸创建后，我们可以看到稿纸的边框线为深灰色、网格线为浅灰色。

很多时候我们希望能用一些更漂亮的框线颜色来美化自己的稿纸，如果你以为可以像改变文档文字颜色一样轻松地设置稿纸框线，那么Word XP的表现一定会让你失望。你找遍Word XP的菜单和工具栏，都不能找到可直接修改稿纸框线的命令或工具按钮。

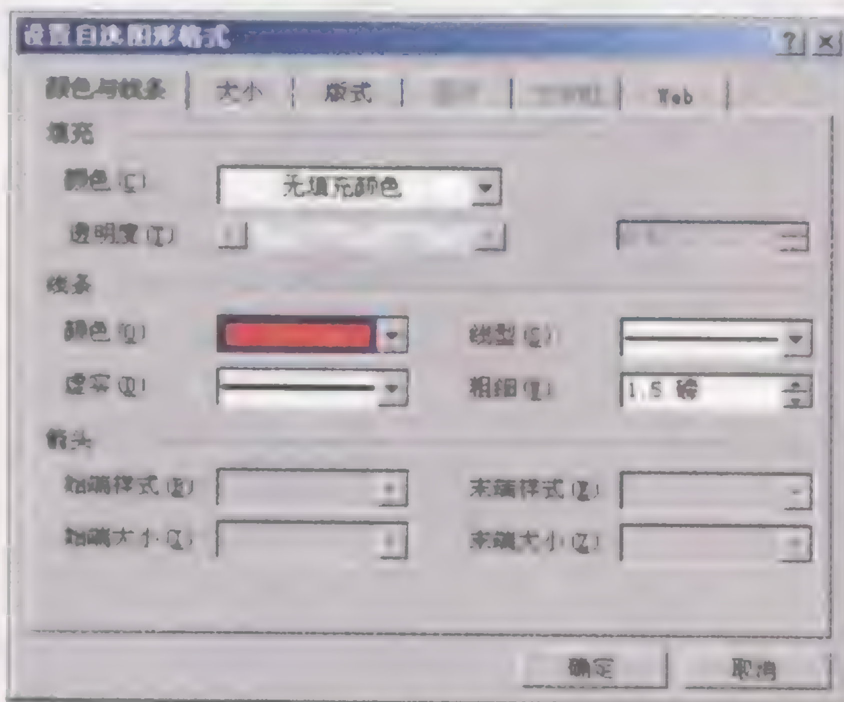
难道我们在Word XP中只能使用这种单调的稿纸框线颜色，没办法在Word XP中修改吗？笔者经过一段时间的摸索后，终于找到了在Word XP中修改稿纸框线颜色的方法，特在此奉献给大家，希望能给有此需求的朋友带来小小的帮助。

1.在稿纸创建好后，选择“视图”菜单下的“页眉和页脚”命令，显示出“页眉和页脚”工具栏，这时可以看到光标在页眉编辑区中不停地闪烁，同时稿纸框线的颜色也变成较深的颜色。

2.将鼠标指针指向稿纸的边框线，当鼠标指针变成黑十字方向箭头形状后，双击鼠标左键，这时Word XP就会弹出“设置自选图形格式”对话框（如图1），单击“颜色与线条”标签，然后在“线条”项目区中单击“颜色”下拉箭头，从线条颜色列表中选择所需要的稿纸边框颜色。此外还可以在此设置边框线条的线型、虚实、精细等项目。

3.设置完成后单击“确定”按钮，关闭设置自选图形格式对话框。此时可以看到稿纸的边框颜色就改变为用户所选定的颜色了。

4.如果还需要修改稿纸网格线的颜色，将鼠标指针指向稿纸网格线，当鼠标指针变成黑十字方向箭头形状后，双击鼠标左键，打开“设置自选图形格式”对话框，然后在此对话框进行稿纸网格线颜色的修改操作，此外还可以对风格的填充颜色进行设置。设置完成后单击“确定”按钮关闭对话框。


图1

5.单击“页眉和页脚”工具栏上的“关闭”按钮。关闭“页眉和页脚”工具栏。

此时我们就可以在稿纸中进行文档编辑工作了，文档编辑完成后，得到如图2所示的稿纸效果，是不是很漂亮？


图2

如何在Word2000文档末尾加上个人资料

■山东 姜元学

由于工作原因，用Word2000编辑完稿件后，常需要在文末输入个人资料（姓名、单位等）。如果每次都重新输入，非常麻烦。后来发现，其实我们可以用Word2000的域功能轻松完成这些输入，一劳永逸。具体操作步骤如下：

一、制作作者信息资料

1.在Word2000中点击“工具/选项”；

2.在出现的“选项”（见图1）对话框中选“用户信息”页，将光标移到“通信地址”框中；


图1

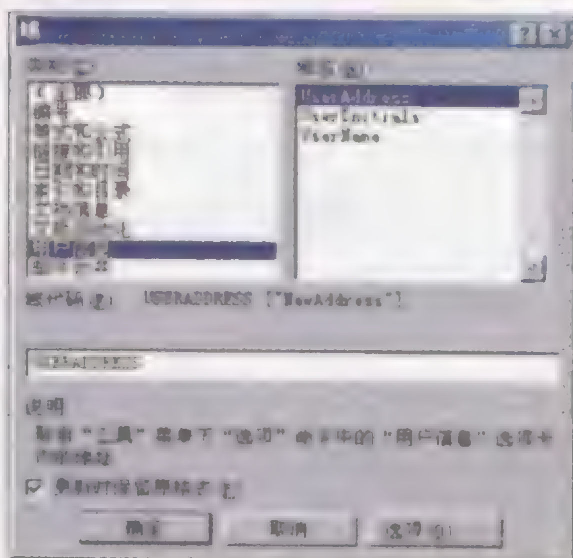
3.在“通信地址”中输入个人资料；

4.点“确定”保存，退出“选项”窗口。

二、用域插入个人信息资料

1.用Word2000编辑完文档后，将光标移到文章最后，回车另起一行；

2.点击“插入/域”（见图2）。在出现的窗口中选“用户信息/UserAddress”，点击“确定”。


图2

这时你的姓名、单位等个人信息资料就出现在文章底部了，非常方便。

给Word文档署上亲笔签名

■福建 陈旭波

现在很多单位建立了局域网，平时有文件要呈给领导再也不用像过去那样先打印出来，而是直接通过网络传送。但有一问题：平时领导都习惯在文件上亲笔签名，以示文件阅读过。如何在电脑文档中形象化地实现这一点呢？有些朋友可能会为这个问题犯愁。现在笔者要推荐一个好的签名工具——onSign，它能轻松解决这个问题。

一、创建个人签名

onSign的下载网址为：http://www.onlinedown.net/onsign.htm，版本2.10。软件安装过程中会有“Select Compoents”窗口，请确保“onSign for Microsoft Word”选项被勾选，利用它我们能方便地在Word文档中署上签名。

在onSign程序组里选“onSign Signature Wizard”，进入签名向导。

点击“下一步”，来到“Input Device Selection”页面，在这里可选择制作签名的工具，如图1所示从上到下依次是扫描仪、传真机、鼠标，勾选下方的“Show all devices”可显示更多的工具。先选择最方便的“Mouse”试试。

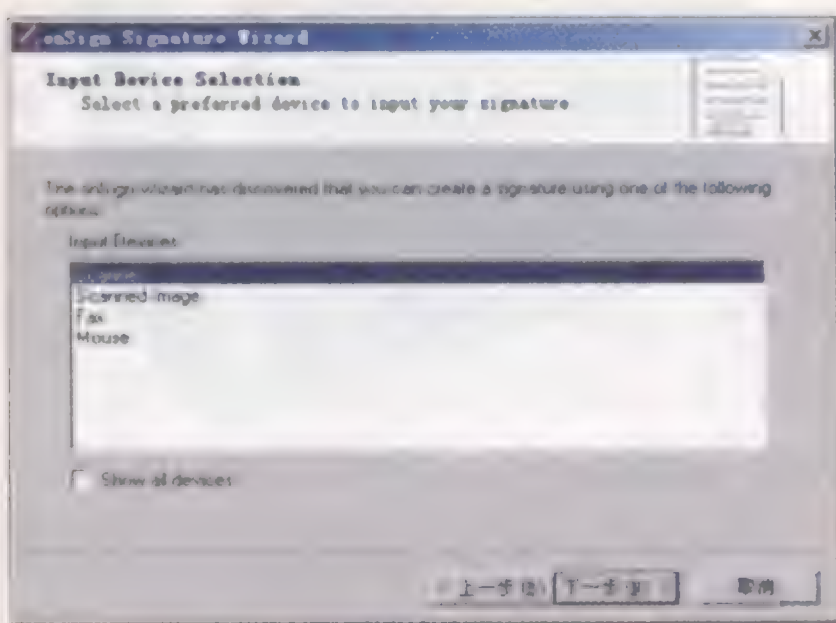


图1

继续“下一步”来到“Input Signature”，在“Enter your signature”区域中，可用鼠标创建亲笔签名，如图2。

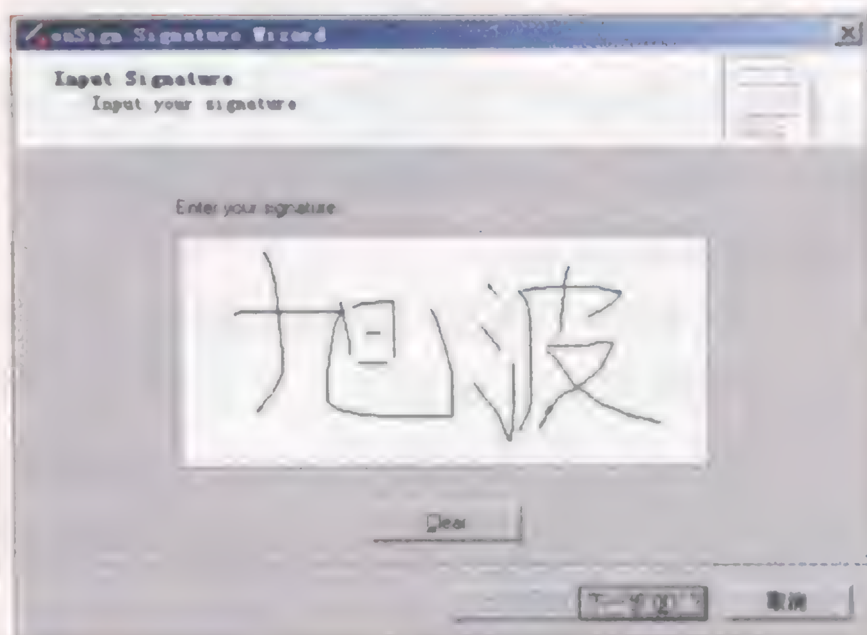


图2

继续“下一步”设置签名文件名及密码，如图3，如果不想别人也能使用你的签名，一定要设置好密码。

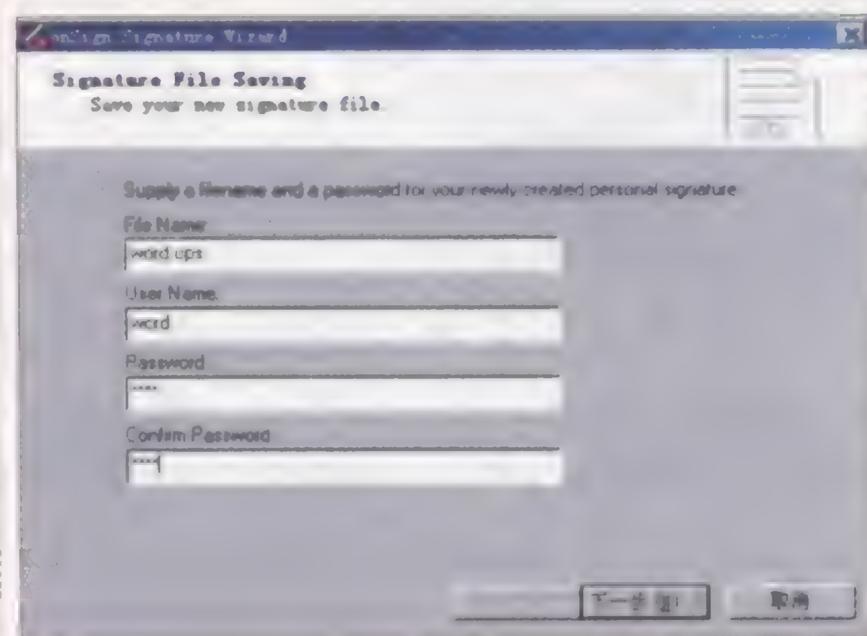


图3

好了，现在完成个人签名的创建。

二、给Word文档署上签名

在Word中完成文档的编辑后，点击工具栏上“Sign”小按钮，或执行“onSign”→“Sign Document”命令，在弹出的对话框中点击“Sign Now”按钮。在紧接着出现的窗口中（如图4），点击“Select”按钮选择签名文件，如果你只创建过一个签名，这一步可以不做。在“Password”栏内输入对应的密码，最后点OK。

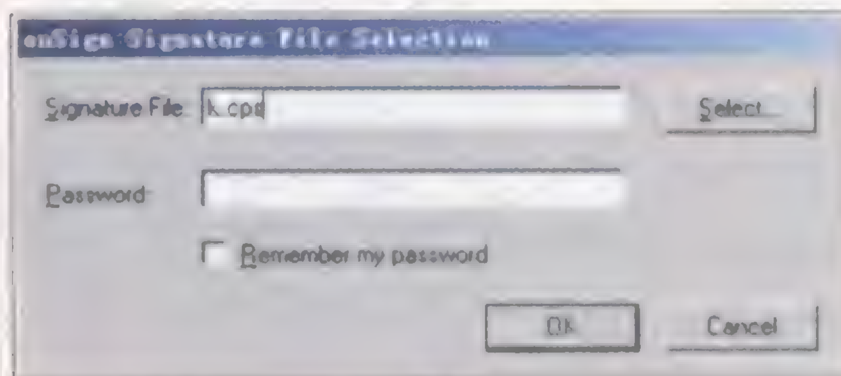


图4

此时Word文档中出现的签名如图5所示。从图中的提示可以看出，双击该对象可对该签名进行检验。如果该文档在签名后被修改过（哪怕只有一个空格），在签名对象上会有“Invalid signature”字样提示，同时有红色的“禁止”标志；未修改过，则提示“Valid onSign signature”。

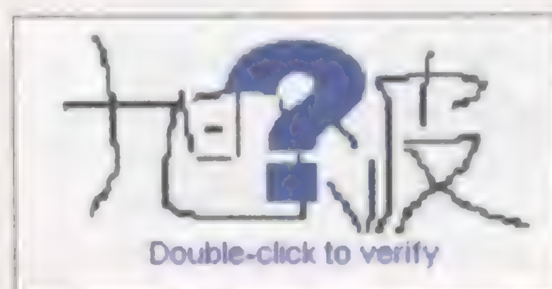


图5

最后有一点要说明的是，如果接收的主机未安装onSign，为了对签名进行检验，必须下载安装onSign viewer，它的下载网址：http://www.onlinedown.net/onsignviewer.htm。

为你的鼠标加油

■北京 小虫

鼠标对于喜爱射击游戏的玩家来说就是手中的“利器”，一只称手的鼠标会让你在游戏中得心应手。不过机械式鼠标玩家常常为滚轮和滑杆被灰尘或异物裹入影响定位精度而烦恼不已，一次偶然的机会让我找到了一种解决方法。

尽管使用的是罗技银貂并搭配了最新的驱动，最近鼠标指针的滚动还是越来越不流畅，甚至有发涩的感觉。这天午饭后我照常进入QuakeⅢ进行游戏，鼠标忽然间变得格外流畅，以致于在瞄准的时候掌握不好提前量。退出游戏之后我很快找到了原因：午饭时曾经有油滴在鼠标工作的桌面区域（我不用鼠标垫），而在擦掉油渍之前我曾经在上面移动过鼠标，少量的油在这过程中沾到了滚轮上，起到了润滑作用。

对于那些机械鼠标的用户，可以将少量的油滴在滚轮上，然后运动滚轮使油均匀散开即可达到良好的润滑效果。需要注意的是油决不能过多，否则会“打滑”。另外在重要的比赛之前一定要花几天时间适应润滑后的鼠标，以免到重要时刻不适应。

在Windows 2000中隐藏上次登录的用户名

■湖南 周进

用户在登录Windows 2000时，Windows 2000会自动在登录对话框中显示出上次登录的用户名，如果这是一台共用计算机，就有可能造成用户名的泄露，从而给一些不怀好意的人以可乘之机。

如果你是系统管理员，你可以采用下面的方法将在登录对话框中显示上次登录用户名的功能取消，这样Windows 2000就会要求用户每次登录时都必须键入用户名，从而提高计算机的使用安全性。

1.在Windows 2000桌面上单击“开始”按钮，然后单击“运行”选项，在“打开”输入栏中键入“mmc”，然后单击“确定”按钮，打开“控制台”窗口。

2.在控制台窗口中打开“文件”菜单，选择“添加/删除管理单元”命令，打开其对话框。

3.单击“添加”按钮，打开“添加独立管理单元”对话框，在列表区中找到并单击“组策略管理单元”，然后单击“添加”按钮，进入“选择组策略对象”对话框。

4.单击“组策略”（GPO），系统默认的组策略对象设置是本地计算机。如果需要改变的话，单击“浏览”以选择网络上可用的其他GPO。单击“完成”按钮。

5.单击“关闭”按钮，然后单击“确定”按钮返回“控制台”窗口。

6.在“控制台”窗口左边的窗格中依次展开“计算机配置”节点、“Windows设置”节点和“安全设置”节点。

7.展开“本地策略”节点，然后单击“安全选项”。

8.在右边的窗格中，双击“登录屏幕上不要显示上次登录的用户名”条目。

9.单击“已启用”复选框，单击“确定”按钮。

10.关闭组策略控制台。

重新启动计算机，这时登录对话框中就不再显示有上次登录的用户名了。

优质机箱选购全接触

■辽宁 platypus

同CPU、显卡、主板这类热门硬件相比，机箱的选购往往会被人们忽视。通常人们给计算机选择外壳，大多只注意外形、驱动器安装槽数量等表面问题，但选择一款机箱的真正意义并非完全在于此。机箱质量的好坏直接影响到整机的性能发挥，甚至可以影响到人体的健康。那么应该如何选购一款优质机箱呢？

一、机箱种类

目前普通的机箱种类有AT、ATX、Micro ATX三种，AT机箱只能用于安装早期的AT主板，现已基本被淘汰；ATX机箱是目前最常用的机箱，支持市面上绝大部分主板；而Micro ATX机箱是为节省桌面空间而设计的，比ATX机箱体积要小一些；还有一种NLX机箱，只支持NLX结构的主板，主要被使用整合主板的品牌电脑所采用，DIY市场很少见到。由于目前DIY市场以ATX机箱为主流，所以下文主要针对标准ATX立式机箱的特点进行介绍。

二、外观、材质

机箱的外观主要应考虑到与计算机本身及家居环境的整体搭配，使机箱融入整套PC设备之中。亦可选择卡通型等另类机箱，更能体现出使用者的个性，但要注意不要选择“绣花枕头”型的，毕竟机箱主要是用的不是看的。

机箱材质方面目前以钢板为主，钢板机箱本身钢板的厚度则至少应在1mm以上，并且板材应是经过特殊处理的SECC冷镀锌钢板，其优点是能够防静电。机箱前面板应采用高强度的ABS工程塑料，相比普通塑料制作的低质面板，前者更结实稳定，能长时间保持色泽，长期使用也不会开裂。机箱的重量也是初步判断钢板机箱用料好坏的一个方法，一般用料考究的机箱重量应该在8kg左右或更重。机箱外壳烤漆应均匀，不掉漆、不溢漆、无色差，烤漆工艺较好的机箱钢板用指甲划不出明显痕迹，而次品则会出现明显划痕。目前机箱领域也逐渐涌现出一批“新贵”——铝制机箱（图1）。铝拥有良好的导热性，比铁制的机箱也要轻许多。由于铝



图1:AMK Lian Li PC-67USB铝制机箱

表面有一层薄薄的氧化物，所以不易被腐蚀，也正因为如此铝的表面不需要上光，也更容易清洁。由于从矿砂提炼纯铝的成本过高，使得铝制机箱的价格高昂，严重阻碍了铝制机箱的普及。

三、做工

首先要观察钢板边缘，对于机箱在制作时产生的冲压毛刺，都要进行特别的折边、毛边处理，以免装机时划伤。其次应仔细检查机箱各插卡槽

位的定位是否准确，以免出现某个配件由于机箱槽位设计有问题而影响安装的情况发生。很多机箱软驱槽前面塑料面板都设计成了弧形，好机箱的定位比较准，软驱安装好之后软盘进出都很容易，而劣质机箱安装软驱后软盘有时出不来，这都是驱动器槽定位不准造成的。机内内磁式喇叭、防磁线圈等应采用EMI凸点设计，可以更好地防止辐射泄漏。

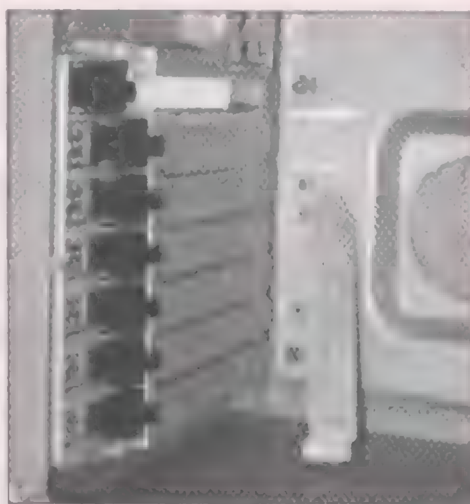
四、内部布局

现在有一套CD-ROM或DVD-ROM外加CD-RW设备的组合已经很常见，再外加个机箱抽风风扇，甚至再有块带内置驱动盒的声卡很容易就会把驱动器架占满，所以机箱扩展卡插口、驱动器架的个数直接影响到以后设备的扩充，至少应该有3个5″驱和2个3″驱位置。机箱的内部空间也要足够宽阔，内部空间充足的机箱更有利于散热，现在很多主板都集成了如IDE RAID芯片等，功能的增多导致板身非常宽大，尺寸较小的机箱在安装时会非常困难。优质机箱的驱动器槽全部采用金属挡板，不仅防尘，也起到一定的屏蔽作用。箱内还应有撑杠以增加箱体的坚固程度，防止外盖下沉，使机箱整体具有更强的抗冲击能力，但撑杠设计也会给拆卸板卡带来些麻烦。对于喜爱超频的DIYer，还有很重要的一点就是要注意机箱内是否有预留的机箱风扇位置，原配风扇的摆放位置是否合理。机箱风扇的设计直接影响到机箱内的空气交换效率，但并不是说机箱内风扇越多越好，机箱风扇的数量不是关键，因为风扇本身工作时也会产生热量，多风扇设计的重点在于各个风扇的安放位置要利于散热，以最少的风扇数量获得最大的降温效果，且机箱钢板应带有散热孔辅助散热。

五、拆装难易度

以前拆卸机箱时恐怕都少不了要准备一把螺丝刀，不过现在的新式机箱采用搭扣式或手拧螺丝设计，方便拆装。不仅机箱外部没了螺丝的身影，连机箱内部也进行了改良，采用抽插式设计，全塑卡件（如图2），但由于目前光驱、硬盘等设备转速较快且震动较大，如果单用塑料卡件来固定，虽然使拆装变得更方便，但多少有些不够安全，所以建议在用卡件固定的同时应再拧上螺丝进行二次固定。很多机箱采用了滑轨形式的塑料扣子固定显卡等一些板卡（如图3），拔插板卡时只要轻轻地把塑料扣子扣开或合住就可以了，非常方便。对于普通机箱，在安装主板时必须用一些螺丝铜柱和伞形的塑料扣来固定主板，不仅安装拆卸麻烦，还会有引起主板短路的危险。而很多高档机箱采用弹簧卡子和膨胀螺丝组合形式来固定主板，拆卸时只要扳开卡子就可以拿下主板，而不用再拧螺丝。很明显，目前的高档机箱多数采用镶嵌衔接式结构，不会出现螺丝“滑丝”的现象，但由于多数搭扣为塑料材质，耐用度有待商榷，所以还应尽量避免频繁的拆装。


图2:全塑卡件


图3:固定板卡用塑料扣

六、细微设计

机箱上一些看起来很细微的设计，往往会对使用造成很大影响。最主要的就是Reset键的设计，有些机箱的Reset键设计得较隐蔽，要使用细长的工具才能按到，有些则干脆就没有Reset键，试想如果Ctrl+Alt+Del不起作用，再没有Reset键可按，岂不是非要强行关闭电源？！现在很多机箱都设置了前置USB接口以及音频端口这一非常实用的功能（如图4），这样就充分发挥了USB支持热插拔的特性，不用总跑到机箱后面拔来拔去，更方便使用。另外还有的机箱提供如放置光盘的抽屉CD盒（如图5），方便CD存放；在电源线上增加个电磁环（如图6），防止电磁泄露；在硬盘下部增设硬盘集中制冷处理器（如图7），增强散热效果等特色设计，细微之处显示出了机箱设计的精巧。


图4:前置USB和音频接口

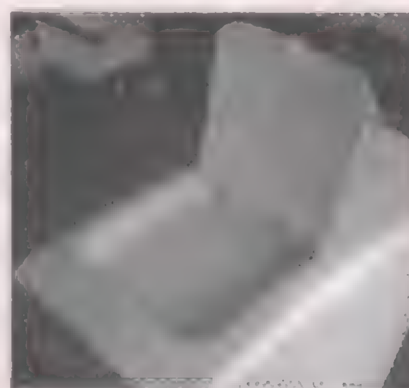

图5:机箱顶部CD盒


图6:加了电磁环的电源线


图7:硬盘集中制冷处理器

七、安全认证

电脑机箱内安装了众多的电子元器件，其所产生的电磁辐射已不容忽视。只有具备机械保护和电磁屏蔽双重功效的优质机箱才能将辐射强度抑制在允许范围内，也就是目前国际上被广泛采用的EMI标准，只有辐射值低于46dBuv的机箱才完全符合世界通讯安全标准。光驱、软驱也是重要的辐射源，好的机箱在其两侧的滑轨上安装了高导电铜柱，将电磁波导入机箱内部再接地。机箱的散热孔洞开口尺寸要远小于波长，这样才能避免辐射波从散热孔中泄漏出去。低质机箱由于结构设计不够合理，静电屏蔽方面也会出现问题，一些产品甚至用手摸起来就能感受到静电，这样的机箱对机器内部如Modem等配件危害很大，一些Modem有时会发生数据传输不正常的现象，原因就在于此。优质机箱都选择高导磁率、高导电率的钢板外喷绝缘烤漆来切断干扰源与感受器之间的耦合通道，钢板如果太薄就会被电磁波穿透，FCC、CE等世界通讯安全标准将其界定为1mm，这样才能有效地把辐射波屏蔽在机箱内并迅速导入地面。P

处理好PartitionMagic的兼容问题

■广西 苏悦

PartitionMagic是功能非常强大的分区软件，不过因为该软件的误操作以及和其他磁盘工具的兼容性引起的数据损失问题也不少。要处理好该软件的兼容问题，主要是协调好与下列工具的关系：Norton实用程序、磁盘压缩程序、操作系统引导工具、杀毒软件、驱动器外挂工具等。

一、Norton实用程序

1.Norton Disk Doctor

如果扩展分区在驱动器的末端处结束，NDD（Norton Disk Doctor）有时会显示此信息：“扩展分区有无效参数，可能无法对其进行访问。如果不能访问硬盘1上的分区，可对该问题进行修正。是否希望修正该问题？”要消除该信息，可使用PartitionMagic调整位于驱动器末端的逻辑分区和扩展分区的大小，以使驱动器的末端留有一定的可用空间。

另外，在删除、移动分区或调整分区大小时，NDD可能会认为用户不慎删除了某个分区，显示以下信息：“如果不能对以前曾可以访问的磁盘进行访问，应该恢复该分区。是否要恢复该分区？”如果你误删了某分区，请选择“是”。如果不希望每次运行NDD时都出现该信息，请单击“否”。NDD会显示此信息：“您已选择不恢复该分区。是否希望Norton Disk Doctor对该分区做出标记，以便不再对其进行询问？”再单击“是”，选“跳过撤消文件”。NDD会显示：“如果想稍后恢复该分区，请使用/Undelete开关。”单击“确定”后重新启动计算机。

2.Norton AntiVirus

由于Norton AntiVirus（NAV）会把对分区表和引导记录所做的更改解释为潜在的病毒攻击，PartitionMagic会采取措施使NAV能再次自动进行无害计算。如果NAV提供修复这些更改的选项，请勿选择“修复”，而应选择在使用PartitionMagic后进行无害计算。

二、磁盘压缩实用程序

一般情况下，笔者不建议你使用Windows的驱动器压缩功能，因为速度会变得很慢，而且以后进行任何分区或转换格式的操作，都要先解压缩该分区，很麻烦也很容易中途死机。在DOS，有些第三方的磁盘高速缓冲程序必须关闭才能正常运行PQ，例如诺顿的磁盘加速工具。

三、操作系统引导程序

OS/2的双引导、System Commander 2.0及其更高版本都兼容PartitionMagic对引导扇区所做的更改。要在PartitionMagic修改过的驱动器上安装System Commander，必须使用System Commander 2.06或更高版本。如果计算机中有System Commander，则必须对其进行配置，以使它不会同时取消对多个主分区的隐藏。

要配置System Commander以使之不会创建多个可见的主分区，请按下列步骤处理：

1.在“Operating System Selection”菜单中，选择一个操作系统，按下“Alt+S”组合键。

2.选择Local Special Options菜单，单击Primary partitions accessible on drive 0，选择“None”。

当该操作系统引导时，其他主分区将被隐藏。

四、病毒保护软件

PartitionMagic可修改MBR和分区的引导扇区。一般著名的杀毒软件，都应当具有检测PQ在对分区表进行更改（不是对引导代码进行更改）的能力，但某些病毒保护程序也可能误将PartitionMagic所做的更改当成企图安装病毒的操作。如果发生这种情况，请在使用PartitionMagic时关闭该病毒保护程序，操作完毕后再打开。某些主板的BIOS中包含病毒保护软件。如果在你运行PartitionMagic时发生问题，可禁用BIOS的病毒保护功能，然后重新启动PartitionMagic。

注意，有不少杀毒软件的防火墙是默认打开的，你不能用优化大师等软件通过修改注册表及启动菜单来禁止它，例如金山毒霸的防火墙，必须在防火墙菜单中选“不自动打开”，否则可能会因错误修改注册表引起不稳定情况。这是杀毒软件为了防止病毒自动屏蔽防火墙设计的，所以不要自作聪明地用其他工具修改。

五、驱动器外挂工具

这种软件主要应用于一些老主板不能识别大硬盘，必须挂载的厂家配套工具，如Ontrack的DDO、Microhouse的EZ-Drive或Pro-Drive、Maxblast、WD的DDO。只有当驱动器外挂程序先于PartitionMagic加载时，PartitionMagic才与这些程序兼容。一般情况下用软盘引导计算机将不能加载这些外挂程序，同时PartitionMagic也不能从驱动器获取正确信息。进行以下操作，可使你在用软盘引导时仍能加载驱动器覆盖程序：

1.依然选硬盘引导，启动计算机。

2.看到提示时按下空格键或Ctrl键。

3.出现驱动器信息，显示用软盘进行引导的选项。选择该选项，在屏幕出现提示后，插入引导磁盘。

六、PQ本身的兼容问题

在创建/删除、更改分区大小操作中，因停电、误操作使得进程非正常终止，可能会使硬盘中一个或几个分区丢失。此时在操作系统界面看不到该分区，再次启动PQ，可能会看到有问题的分区只有删除、格式化和查看信息几个选项，而没有了调整分区大小及转换

格式的选项，查看信息会提示分区类型为“3c(hex)PqRP”。你需要找到PQ完整版安装目录中的Utility下面的Ptedit32.exe，这是一个PQ自带的分区表编辑器。运行该工具，在“Goto EPBR”按钮中找到出错的分区，在“Type”栏中把该分区的3C标志改为0B（是FAT32格式的），接着保存设置，重新启动机器，一般能恢复该分区。

有时PQ分区出错后，就不能再操作其已处理过的分区（总提示出错，错误代码XXX），你就需要另找其他的分区工具软件了。笔者建议用国产的Diskman，中文界面，有修复分区表功能，也是以尽量不损失数据为目的设计的工具，很好用。

取消Word XP自动编号三法

■江苏 王莉

在Word XP中有个自动编号功能，利用它可以非常智能地给文档自动加上编号，但据笔者试用，发现自动编号命令常常出现错乱现像，而且自动编号本身还加入一些制表位，不易调整，同时连项目编号也出现类似现象，而且在大型文档处理中一般都不需要或禁止使用自动编号功能。但在Word XP中要取消自动编号功能还不容易，一般用户不知道从何设置，而且又去不掉这个讨厌的功能，的确非常苦恼。其实，要取消Word自动编号功能完全可以，只不过其中有一些技巧罢了。

一、Ctrl+Z法

大多数的Windows程序都支持“Undo”功能，即允许用户进行撤销操作，一般软件的撤销操作为一步，但也有例外，如3D Studio MAX、Word XP、WPS Office等允许用户进行多次撤销操作，的确是降低了要求，方便了用户。不过，最近，笔者在使用Word XP时发现，如果你键入“1”或“一”并在后面加上文字后，Word XP会自动编号功能至“2”或“二”……，此时你只要按下Ctrl+Z键撤销操作，这个自动编号会消失，而且再次键入数字时该功能就会被禁止了，除非你在下一段再次激活Word XP的自动编号功能。

二、设置法

许多人找不到Word XP中设置取消自动编号的项目，其实，自动编号功能属于自动更正内容，只要我们单击“工具”→“自动更正选项”打开“自动更正选项”设置窗口，并选择“键入时自动套用格式”标签，取消选择“自动项目符号列表”和“自动编号列表”两个选项（如图1），再重新新建一个文件后就会发现Word XP再也不会自作聪明地为你自动编号了。

三、另存法

据笔者试验，Word XP中的自动编号功能仅对Word的DOC文件格式有效，因此，只要我们在键入字符前将文件另存为文本格式，Word XP就再也不会“自作多情”地为它自动添加编号了。同时，将文件另存为文本文件后还可以大大减少Word文件的大小，文本文件又能够被几乎所有的Windows程序所支持，我们何乐而不为呢？

文件瘦身大法

■广东 廖年旺

虽说现在的硬盘容量都非常大，对文件瘦身减少其区区几十kB甚至几MB根本不放在眼内。似乎“文件瘦身”没什么必要。可考虑到备份或网络传送文件等问题，对文件进行瘦身的重要性就显示出来。下面将一些可以使电脑文件变小的瘦身方法介绍给大家，希望对大家有所帮助。

一、Doc与Fla文件

我们知道，平时利用Word 2000或Flash 5.0对Doc文档、Fla文件进行没有增加内容的修改后再存盘，文件容量往往都会变大。这个时候，如果用“文件”菜单下的“另存为”命令，给已经编辑完成的文件另外改名存盘或存在不同目录中，文件的容量就会减少。不过这里需要注意，该方法只对再次修改后的文件有效，如果是第一次编辑制作的文件，这种方法没有必要。

二、AutoCAD文件

我们在使用AutoCAD时，经常会发现这样的情况：明明图形文件的内容很少，但却占用了几百kB甚至几MB的空间。究其原因，大多是因为选用的原型文件初始设置过多，而真正用的却只是其中的一部分。处理类似情况，只需要在不对图形文件进行任何修改的情况下，执行“Purge”命令，清除掉该图形文件中未使用的、诸如层及字体等设置即可。还有一种情况是图形文件中存在着操作过程中留下的许多难以发现的元素或点击。表现形式是：明明图形区域外围已看不见任何元素，却偏偏无法通过“Zoom In”命令将图形区域最大化。我们可通过以下方法清除图面上的垃圾：

```
command:erase
select objects:(ssget"X")；选取所有元素
select objcts:r；移去部分元素
remvoe objects:(选取图形区域)
remvoe objects；回车
```

经过以上处理，我们应该可以随心所欲地将图形区域最大化了，同时图形文件所占用的空间也会有明显减少。

三、声音文件

在平时我们应用计算机时，都难免会和不同格式的声音文件“打交

道”，对于这些声音文件我们可采用以下方法进行“减肥”：

1.加速法

首先从“开始”菜单“程序”→“附件”→“娱乐”中打开Windows的录音机程序。然后将要处理的声音文件打开（必须是录音机支持的格式文件），再从“效果”菜单中点击“加快（按100%）”命令，将当前录音机打开的声音文件的播放速度设定为加快100%，接着从“文件”菜单中点击“另存为”命令将修改后的声音文件存盘，即可将原来的声音文件减少1/2了。当然，由于加快了声音的播放，因此利用这种方法会对原声音文件的音效产生改变。

2.裁剪法

我们利用录音机程序播放声音文件时，可以看到波形线的前后各有一段平线（即静音），这样我们就可以利用GoldWave等声音编辑软件将这些声音文件的“零碎”剪掉，达到减肥的目的。

3.降频法

我们在利用“超级解霸”里的“MP3格式转换器”工具将声音文件转换时，可以点击“设置(C)”按钮，然后从弹出的“MP3设置”窗口中设置转换后声音文件的压缩层次与频率。这样就可以将转换后的声音文件的频率降低，从而实现声音文件的减肥。

4.格式转换法

要实现将声音文件减肥，而又想尽量保持减肥后声音文件的音效不失真，最好的方法是将原声音文件的格式转换为现有的压缩率较高、同时又能保持较高音质的音频格式文件。目前，压缩率高同时能保持较高音质的音频格式文件有MP3、WMA、VQF等。P

我的QQ你别用

■湖南 周进

如果你不想让别人在你的电脑上使用QQ，你可以利用如下方法，将QQ程序变成自己使用的专用聊天工具。

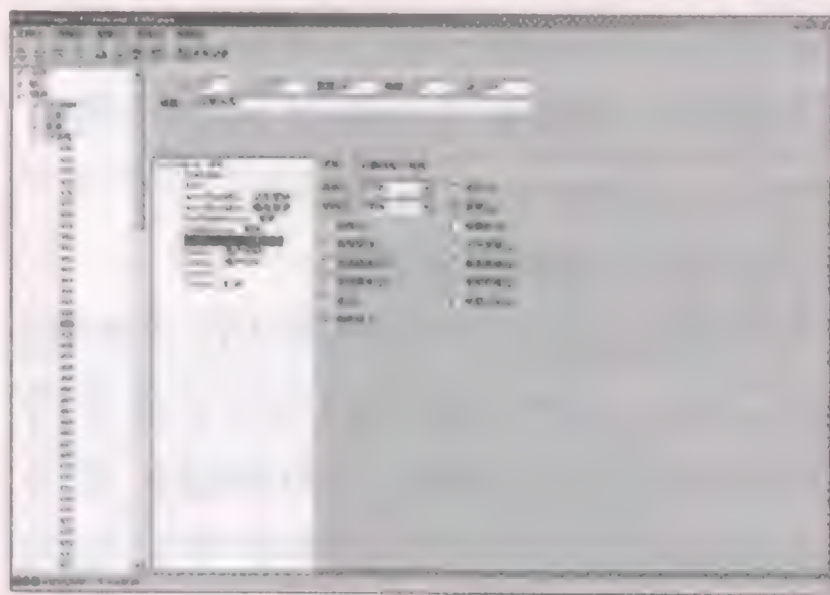
首先我们要安装一款名为“eXeScope”的工具软件，利用eXeScope程序，用户可以非常方便地修改程序的资源，如菜单、对话框、字串表等内容。朋友们可到下面地址下载它的最新简体汉化版：http://www.hanzify.org/download.asp?SOFT_ID=3201&SITE=1，下载后得到一个名为“eXeScope63_pp.cab”的压缩文件，将其解压缩即可使用。

现在我们就利用eXeScope程序对QQ软件做一点小手术。在对QQ程序进行修改操作之前，先将QQ程序进行备份，以便在出现错误时，好用备份程序进行恢复。

下面我们就以修改QQ2000b Build1205版本的QQ主运行程序“QQ2000b.exe”为例，介绍具体的修改方法。

启动“eXeScope”程序（笔者使用的是v6.3汉化版本），单击“文件”菜单下的“打开”命令，通过“打开”对话框打开“QQ2000b.exe”程序，在界面左侧的窗口中用鼠标双击展开“资源”项目，然后在“对话框”项上双击，将所有对话框项目展开，在编号为“450”的对话框名称上单击，此时在右侧的窗口中出现该对话框的具体内容，在右侧的窗口中单击“注册向导”，然后在“风格”页面中将“可见”选择去除，并选中“禁用”选项，将QQ登录窗口的“注册向导”隐藏和禁用（如图1）。修改完成后将文件保存并退出eXeScope程序。

当你重新启动QQ程序时，是不是发现这时的QQ登录窗口和以前的登录窗口有所不同，在此登录窗口中找不到“注册向导”功能按钮了（图2）？这


图1

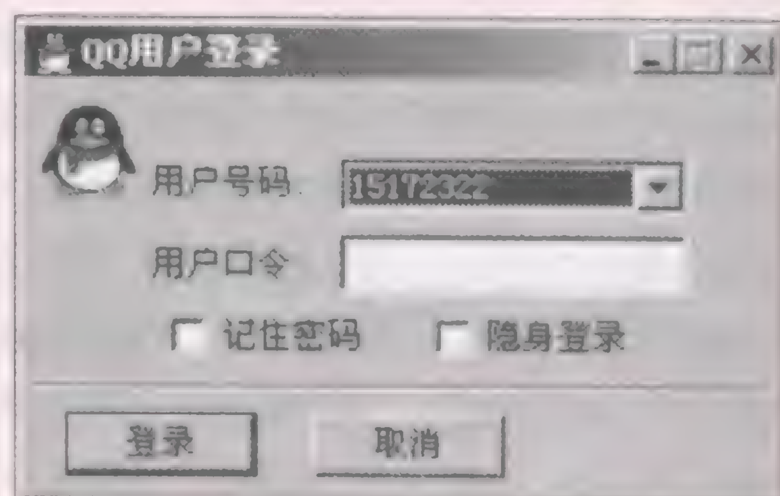


图2

时的QQ程序就只能使用原来保存在QQ号码列表中的号码进行登录，而其他用户则不能再通过“注册向导”功能使用QQ号码列表之外的新号码登录，当然就不能使用你的QQ聊天，这样可以有效避免他人随意使用你的QQ。是不是很方便？

需要往QQ列表中增加新的号码时，只要利用“eXeScope”程序将“注册向导”的“可见”恢复，并取消“禁用”选项，然后就可以正常使用QQ的“注册向导”功能增加新的号码。

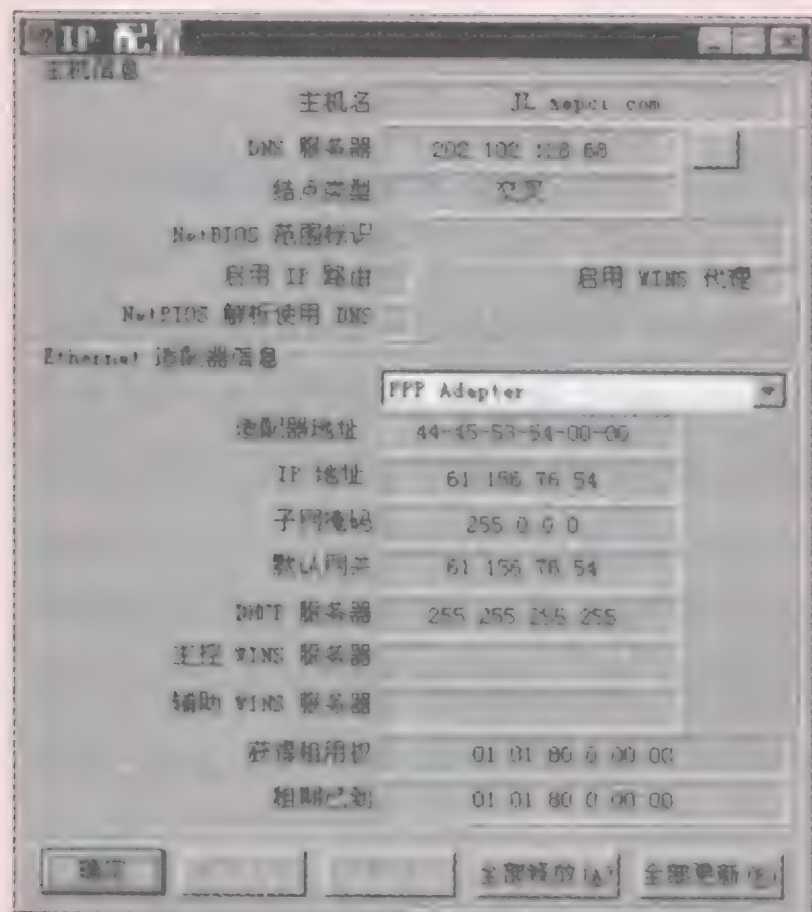
如果你有这方面的需要，那么就按照此方法去修改你的QQ吧。P

获取DNS服务器IP地址

■山东 杰子

对于广大拨号上网的网民来说，有时需要知道当地DNS（Domain Name Server，域名服务器）服务器的IP（Internet Protocol，网际协议）地址，比如用Foxmail发送特快专递邮件时。在此，笔者就在Windows中如何获取当地DNS服务器的IP地址简介于下，或许对你会有所帮助。

一、在Windows 98/Me中获取DNS服务器IP地址


图1

对于Windows 98/Me的用户，可通过以下方法获得DNS服务器IP地址：

1.单击“开始”菜单中的“运行”命令，打开“运行”对话框。

2.在“打开”框中，键入“winipcfg”（实际键入的内容不含引号，下同），单击“确定”按钮，打开“IP配置”对话框。

3.单击“详细信息”按钮，在“主机信息”标题下，“DNS服务器”框中显示的数字串即为当地DNS服务器的IP地址（如图1）。

二、在Windows 2000/XP中获取DNS服务器IP地址

对于Windows 2000/XP的用户，则应通过以下方法获取DNS服务器IP地址：

1.单击“开始”，指向“程序”或“所有程序”，指向“附件”，单击“命令提示符”，打开命令提示符窗口。


图2

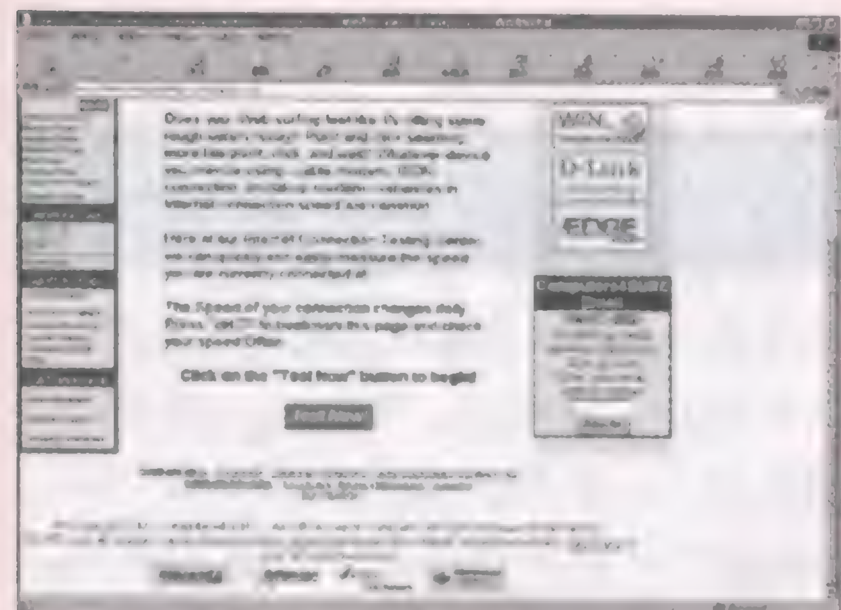
2．在命令提示符下，键入“ipconfig /all”命令，按下回车键。

3.在系统列出的信息中，“DNS Servers”后的数字串即为当地DNS服务器的IP地址（如图2）。P

网速到底有多快？

■福建 冰风

宽带已经不像以前那样可望不可及了，许多单位和家庭都已接入宽带上网。宽带的类型也不尽相同，具体有ASDL和DDN等。但还有一大部分用户还在用电话线+Modem的拨号上网方式。这些上网方式的速度不一样，想知道它们的速度到底是多快吗？用软件测？何必这么麻烦，到一些专业站点测一下不就知晓了。笔者已经发现此类的两个站点。


图1

第一个是外国站点，网址为http://www.computer4sure.com/speed.asp，如图1。点击中间的“Test Now!”，网站就开始检测用户的网速和带宽了，过一会儿后出现图2所示的画面，上方以不同网速数值分段显示，下方则是速度相对应的上网设备，有56k、ISDN、Cable Modem、T1、T2等，并用不同颜色的方框框住用户的网络类型，这里用红色方框表示是56k的Modem上网（因为笔者还在拨号上网慢爬中……）。下方就显示了用户的网速，笔者的网速是7.6kbps，你的呢？

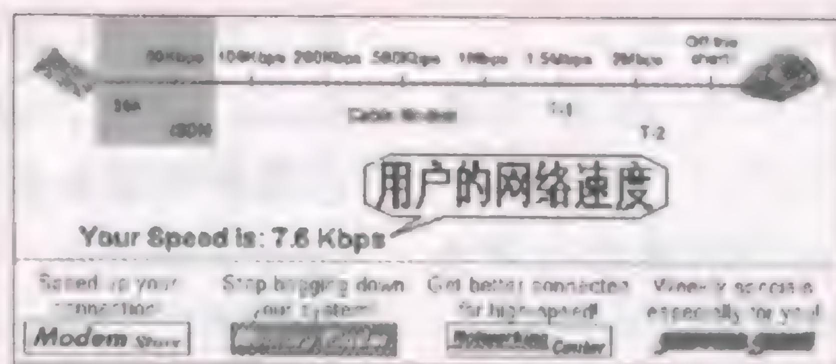
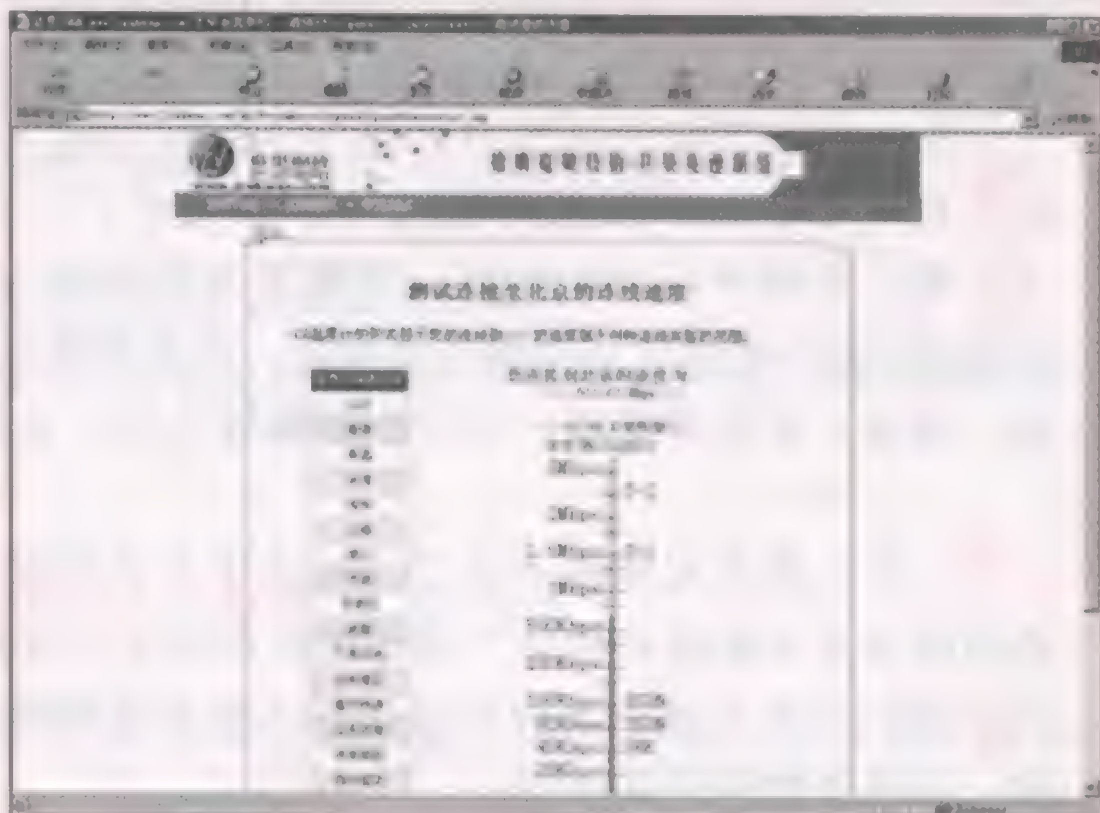


图2

另外一个是我们国内的站点——网络世界，测速网址是http://www.linkwan.com/gb/broadmeter/speed/speedthermoeter.asp，在浏览器的地址栏中输入以上网址，一回车，该站点马上测试用户连接到北京的速度（如图3）。可以发现它以温度计的表现形式显示连接速度，上方就显示了连接速度的具体数值，而下一行的字节/秒则应该是下载或上传速度吧。另外该站点还可以测试连接到其它地区的网速，如香港、美国、上海等地。连接到各地的网速不尽相同。也难怪，距离不同速度也当然不同。有兴趣的用户不妨试试。P


图3

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5



读者 FARMS问：在DOS和Windows 98下，可以格式化和使用NTFS分区吗？

答：NTFS是一种被微软Windows NT内核系列操作系统支持的、具有一定管理安全特性设计的磁盘格式。随着采用NT内核设计的操作系统Windows 2000和Windows XP的普及，NTFS分区近年也逐渐流行起来。一般来说，NTFS格式的硬盘分区不能被DOS和Windows 9X操作系统识别，因此很多用老系统的用户就无缘使用它。不过现在出了一些另类程序，能让DOS和Windows 9X操作系统识别、兼容NTFS分区。如NTFS For DOS，它可以使用户在纯DOS状态、Win3.X和Win9X的DOS方式或DOS窗口中读取NTFS分区的文件，其下载地址为http://www.sysinternals.com；而NTFS For Windows 98则可以使用户在Windows 98 Fat32分区中读写NTFS分区的文件，其下载地址是http://www.winternals.com。至于格式化，则可以考虑使用Partition MAGIC分区软件。

湖南 苏旅

读者 Mafiatom问：我的系统是Win 98，最近上网去一些繁体网站时出现了乱码，请问该如何显示繁体啊？

答：你可以使用两种方法来解决问题，第一种是安装外挂的多语言识别软件，如金山快译2002、MagicWin、RichWin、东方快车XP、南极星等，它们都具有识别GB简体和BIG5繁体中文的功能。第二种就是安装对应的繁体中文字库文件，安装办法有几个：1.从安装有繁体中文字库的电脑中找到其Windows的Fonts目录，拷贝其中的Mingliu.ttf到自己系统相应的目录；2.从IE5之类的安装盘中找到一个名为lelpkzht.cab文件，用WinRAR等解压缩文件打开，将其中的Mingliu.ttf解压到自己机器Windows的Fonts目录中；3.去微软的网站下载一个繁体字库的安装文件再安装即可。需要注意的是，繁体字库安装好以后，还要重新启动电脑才能识别。如果使用Windows 2000系统的话，可以直接设置

湖南 苏旅

读者 昂星问：最近偶尔玩DOS游戏，有个问题请教一下，那就是如何截DOS游戏的图？用什么方法或有什么软件吗？此外，在Windows下有哪些办法能简易抓图？

答：DOS下的画面抓取，一般都是使用DOS专用抓图软件来实现的。此类工具很多，其中比较著名的就是Screen Thief For DOS（屏幕大盗），最新版为2.01。“屏幕大盗”在DOS下是使用较为广泛的一款抓图软件，其最大特点就是使用十分简单。该软件可以在http://www.villa.nildram.co.uk/stdos下载。其他较为有名的DOS下的抓图软件还有DOSCAPTURE等。当然，如果你有早期的FPE 4.1（整人专家游戏修改软件），它也自带DOS抓图功能，抓取下来的图片可以转换为GIF图像格式保存。至于在Windows下抓图，你可以用键盘上的PrintScreen键先抓图，然后再使用菜单命令“粘贴”到Windows画笔之类的图像编辑软件中保存。此外，还有很多软件可以实现Windows抓图功能，如HyperSnap-DX、SuperCapture超级屏捕、SnapIt等，其中SnapIt也可抓取DOS窗口的图像。

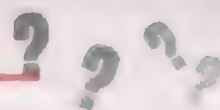
湖南 苏旅

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

编者注：最近一段时间以来，针对某些热门游戏的问题比较多，为了更好地为读者解决实际困难，我们会不定期地刊出一些游戏的问题专集。

《探险道》问题集



1.如何解雇队员，如何为受伤队员治疗？

答：在野外行动的时候，屏幕下方会出现一卡片条，上面的卡片分别同队伍中的成员对应，点击相应队员可以弹出一菜单，其中有解雇、治疗和报酬等选项，选择即可。

2.我已经看到那排卡片了，可是卡片上的桔黄色和蓝色的亮点只是装饰用的吗？为什么颜色还不一样？

答：那两个亮点对应的应该是人物的当前体力和忠诚度，自然是数值越高越好。

3.可以雇佣到的队员能力是怎么表述的，最高值是多少？

答：队员的参数有体力、统率力、探索力、战斗力、调理力、治疗力、搬运能力，参数的最高值应该是255。据说有平均能力超过200的队员，不过我还没有招募到，一般来说，单项超过240就很不错了，当然能力高的队员相对来说薪水也会要得多一些。

4.为什么有的队型有时能用，有时又不能用？各种队型的组成大致如何？

答：不同的队型需要的组成人员是不一样的，大致情况如下：

探索型：前卫4人/步哨2人

读者 Monitor2001问：我有很多RM的电影，想将其刻录成VCD在电视上看，请问有没有一种软件可以将RM格式转换为MPG或者AVI?

答：呵呵，目前能把RM格式转换为MPG或者AVI的软件并不多，如果想把AVI文件转换为RM的，可以选择RealNetwork公司的专用工具RealProducter；但如果要把RM文件转成AVI格式，可以选择一款叫EO-VIDEO的软件，它的相互转换功能非常强大，对于RM转AVI、MPG都不在话下。此外还可以用到一款叫Tinra的软件，它也能将RealMedia直接转换成AVI格式文件，不过它必须在DOS窗口下工作，操作较为麻烦；如果配合另外一个SHELL图形界面TinraGUI使用，就容易多了。这些软件可以在http://garden.2118.com.cn/xu_allmp3/2001htm/txt-vedio.htm下载。另外，RM格式如果转换为AVI后，还要将其转换为支持国内PAL VCD格式的MPG文件才能顺利刻录成VCD光盘。不过，RM格式压缩的视频图像本身效果就不怎么样，再转换为MPG刻录成盘的话，效果也不会太好，因此建议不要抱太大希望。

湖南 苏旅

读者 梁多问：我听说Windows在使用一段时间后，机器里会留下许多无用的系统垃圾文件，请问该怎么删除呢?

答：Windows在使用过程中确实会产生不少垃圾文件，其中最多的就是一些临时存储文件（如*.tmp、*._mp等）、临时备份文件（如*.bak、*.old等）、临时帮助文件（*.gid）、磁盘检测数据文件（*.chk）及其他在“C:\Temp”和“C:\WINDOWS\Temp”目录下的一些临时文件等。你可以通过系统的“查找”功能，把它们搜寻出来并删除掉。当然，对于新版本的Windows 2000和XP来说，都自带了“磁盘清理”程序（在“开始”菜单→“程序附件”→“系统工具”中可找到），清理起来就更为方便了。此外，你也可以借助一些第三方的磁盘清理软件，它们大多较为专业，清理工作做得更为仔细。这类软件有SafeClean Utilites、Disk Sweeper等，在http://download.pchome.net都有下载。

湖南 苏旅

读者 小小菜鸟问：我的电脑上的显示卡有些奇怪，除了接显示器外还有一些其他接口，写着S Video、AV字样，请问这些接口是干什么用的?

答：你显示卡上的接口是视频输入（输出）接口，请仔细阅读该显卡的说明书。带有视频输入输出功能的显示卡多在华硕、丽台、ELSA等产品上出现，而ATI和Matrox等也有采用该功能的产品上市。视频输入可以实现视频设备（如摄像机、摄像头等）动态图像采集功能，大多都可进行可视电话等操作。视频输出可以使得显示卡图像输出到可视范围更大的视频设备上（如将15”显示器的游戏画面输出到34”大屏幕彩电上），对于一些需要演示说明和游戏处理的用户是非常实用的。不过设备之间的连接还需要使用专门的视频连线，一般在购买显示卡时都会附带的。

湖南 苏旅

读者 索尼克问：请问3”软盘的容量是否一定就是1.44MB，能否把它压缩以后多出点容量来装东西?

答：这类问题在原来的DOS时代讨论得比较多，很多格式化软盘的工具也各具特色，如今软盘的使用频率降低，这类问题就不太受关注了，现在就详细解释一下。

首先要指出的是，3”软盘不一定都是1.44MB的，早期的也有720kB设计的，不过如今已很少见，所以多以1.44MB软盘代指为3”软盘。一般来说，标准3”软盘的

捕获型：前卫3人/厨师3人

警戒型：步哨4人/医生2人

行军探索型：前卫2人/步哨2人

行军捕获型：前卫2人/厨师2人

行军警戒型：步哨2人/厨师2人

只有队伍中队员身份和人数符合队型要求时，才能组成该队型。还有，安排队员职务时要量才而用，根据队员的能力来安排职务。

5.队员是一直跟随主角的吗?我听说有些队员以后会离队，那我就不仔细培养他了!

答：一般说队员是会跟随你的，队员离开基本是剧情原因。至于队员培养，多少要有选择性，注意针对队员的特色培养，同时要培养两三个比较全能的队员。

6.探险中的发现物怎么处理呢?

答：发现物在《探险道》中作用很重要，玩家所需经费基本上靠将发现物发回总部来换取，具体步骤是这样的：在休息菜单中选“持有物”→“记事”，然后在发现物上按右键发送就行了。

7.为何我总是无法捕获猎物?

答：在大地图上出现问号的地点狩猎，成功率会高很多。

《地牢围攻》问题集

问：《地牢围攻》的第三章，我接到帮商店伙计寻书的任务，去哪里找?

应用

1.44MB并没有真正达到它标称的容量，特别是在正常的FAT格式化后，实际容量将不到1.4MB。所以在一般的使用中不可能使用比1.44MB更多的容量。不过通过一些软件可以突破上述限制，如著名的HDCOPY磁盘工具就带有一个特别格式化功能，它充分利用软盘扇区的额外容量，能把标准1.44MB软盘格式化成1.6MB甚至更多。但这种方法虽然可以暂时解决燃眉之急，但格式化出的软盘在工作时不是很稳定可靠，有时容易出现无法读取甚至丢失数据的可能，特别是对于一些质量不好的软盘更是如此，因此需谨慎使用。此外我们还可以考虑一些其他方法来解决容量问题，如压缩要拷贝的程序文件。其中，用WinZip、WinRAR等可压缩系统数据文件，用PKLITE等可压缩早期DOS下的可执行文件，用ASPACK等可压缩Windows下的EXE、DLL格式文件，这样也可以间接提高软盘的使用率。HDCOPY软件可到http://download.pchome.net/system/disk/4275.html下载，文件压缩软件可到http://download.pchome.net/utility/pack下载。

湖南 苏旅

读者 流星问：自从装了Windows XP后，我发现电脑开机时进不了纯DOS，请问为什么？有什么办法解决啊？

答：看来你需要补充一些新的计算机知识了。Windows XP采取了全32位NT设计结构，完全抛弃了早期Windows 95、Windows 98的16、32位混合代码设计。由于Windows XP在自身修复和安全设置方面都较为成熟，一般不需要用户进入字符模式调试，因此也取消了开机可选进入DOS状态的功能。如果你需要进入DOS的话，可以使用DOS或者Windows 98的启动盘来启动电脑，但启动前提是在主板CMOS参数设置中的ADVANCE CMOS FEATURES（以采用Award BIOS 6.00为例）中，把开机盘设置（BOOT DEVICE）成为A优先于C盘即可。但要注意的是，一些硬盘由于使用了FAT32格式，早期的DOS启动盘在启动后是无法识别这类硬盘格式的，此时就需要用Windows 98启动盘了。

湖南 苏旅

读者 ICA问：我的Epson打印机是新买的790型号，但是我发现它的墨水不是很耐用，比如它的自带墨盒只打了几张纸就完蛋了。这是怎么回事，此外我想知道这个打印机是否能够灌墨使用。

答：Epson打印机自带的墨盒大多只是做测试使用，容量一般都不是很大，所以不耐用是必然的，用户还是需要购买原装墨盒以满足需要。此外，790系列打印机由于采用了特殊IC记忆芯片，能自动记录墨水使用情况并拒绝灌墨模式，因此这款打印机是不能通过反复灌墨使用的，毕竟灌墨彩打的效果不如原装墨水，而且对机器也有一定的损耗。当然，随着技术的发展，估计国内一些兼容墨水开发厂商会想出解决办法的。

湖南 苏旅

读者 蓝浩问：我刚学做主页，请问该怎样申请免费主页和免费域名？又怎样把做好的网页输到网上呢？

答：由于网络经济的低迷，目前国内申请免费主页空间的地方是越来越少了，建议你到中文雅虎等搜索引擎上去查找一下。至于免费域名，大多以2级或3级域名的方式存在，其中最著名的就是my.yeah.net和my.126.com了。如果想把做好的网页上传到申请好的网站空间上，需要使用一定的FTP传输软件，著名的有CUTEFTP和FLASHFXP等，其中后者使用方便，功能强大，适合初学者使用。它们都可以在http://download.pchome.net/internet/ftp中下载。

湖南 苏旅

娱乐

答：先去商店旁边的房子与NPC对话，随后会得到第一本书。然后去城镇大门的塔楼上，与守卫交谈得到第二本书，然后再去与伙计对话就可以完成任务了。

问：《地牢围攻》中，康莱德国王要我去星之密室拿破坏者权杖，可是我遇到了一扇门怎么也打不开，怎么办？

答：遇到大门后，向相反的方向走可在地上找到一个开关，打开后在那扇门上会放下3段铁桥，上去进入星之密室，转动里边机械装置周围的雕像即可拿到最终宝物。

问：请问《地牢围攻》第三章的KROTH要塞在什么地方啊？我都转遍了也找不到去要塞的路！我现在都到了第四章黑暗森林了，还是找不到KROTH要塞，请各位指点。

答：KROTH要在第五章才出现，第四章打完找神佑之杖的任务后再跑一段路可到。大致在FORTRESS KROTH附近。

《魔法门Ⅸ》问题集

问：《魔法门Ⅸ》里让找作家的手稿，我在下水道里转来转去就是找不到，怎么办？

答：下水道的入口共有3个，分别在酒吧门外、教堂后面、比武场后面。要完成这个任务队伍中须有弓箭手，因为水道里会有怪物源源不断从挂着蜂巢似的东西里飞出来，用弓箭将它射到水里就可轻松消灭。走到地图的南端由水井跳下去，游到一侧上岸看到有蛛网的洞口，在二层地图左端找到另一个竖梯下去到第三层，地图上端走到头即可找到手稿。

读者 阿建问：我买了块手写板，价格比较便宜，但识别效果不是很好。请问怎样才能更好地提高书写识别效果？能不能安装其他厂商产品附带的识别软件？

答：由于不知你手写板的型号，因此只能简单地介绍一下。提高手写板识别效果有几种方法：第一是对使用者的要求，如字迹相对要工整，而且书写的格式和位置都要规范一些，建议详细看看手写板说明书的使用要求；第二就是对识别软件的要求，建议去厂商的主页升级最新版本的识别软件，新版本大多改进了识别引擎，修正了一些使用中的BUG，对识别性能都有所改善。至于你谈到的使用其他产品的手写识别软件，一般来说是不可行的，因为生产厂商为了技术保密，大多加入了产品硬件鉴定功能，自己的识别软件是不能应用到其他厂商产品上的。

湖南 苏旅

读者 李明问：我用的是老赛扬C300A（未超频）、Intel BX主板，最近在DOS下安装Win98的时候，一进入图形安装画面后就马上死机了。请问这是什么问题啊？

答：对于这种故障，一般有如下几个原因：第一是BIOS的CMOS设置问题，建议查看其中BIOS Features Setup的引导区防病毒选项（类似Boot Virus Protection字样），因为Windows在安装时将修改硬盘的BOOT区，一般将其关闭（Disable）即可解决问题；第二是电脑病毒的干扰问题，建议使用一些新版的杀毒软件，如KV3000或者金山毒霸2002 For DOS等进行查杀；第三是硬件本身的问题，如内存的稳定性能和硬盘本身的质量等，可使用替代拔插法来发现解决。

湖南 苏旅

读者 Linker问：我的主板是MSI VIA KT133A的，当时买的时候老板说可以装未来的雷鸟XP CPU，请问是否真的支持啊？我很担心不支持而把CPU烧掉的。

答：据我了解，MSI的部分KT133A是可以支持雷鸟XP CPU的，但升级前最好先确认升级可能性（尤其要注意主板的PCB版本号和BIOS版本号）。这里要说明的是，KT133A主板并非都能支持雷鸟XP CPU，如一些品牌的老型号KT133A主板，即使勉强刷新了最新的BIOS，上雷鸟XP CPU还是会容易出现系统不稳定的问题，因此升级时一定要注意。目前采用VIA芯片组设计，能很好支持雷鸟XP的主板只有KT266A和KT333。此外，大部分KT266芯片组主板经过升级BIOS后也能支持，不过最好还是和厂商技术支持联系确认一下。

湖南 苏旅

读者 郝兵问：我刚买了一台喷墨打印机，打印了几张图片后发现打印色彩与显示屏上的颜色不一样，请问这是什么原因？

答：打印偏色是常见的打印故障问题。首先，从显示器自身特性来说，其显示是基于RGB原理，而喷墨打印机则是利用CMYK原理来工作。由于两种色彩生成基本原理的不同，导致了显示及打印效果的差异。同时，显示器自身颜色表现能力和显示设备颜色配置也是导致问题出现的主要因素，如采用SONY珑管的显示器颜色效果就特别鲜艳，而使用了不正确的显示设备配置文件将会导致色彩失调。最后要注意的是，打印图片本身的质量效果和打印机颜色调整设置也是重要因素，一般可以通过一些图形编辑软件和设置软件来调整。此外，该问题也与打印墨水质量、打印纸张类型的不同有关。当然，打印机内部的墨水如果缺少的话，也会出现打印效果失真问题的。

湖南 苏旅

问：《魔法门Ⅸ》中让我去修道院偷神器，神器前有几个院士，可是听说不能乱杀院士否则会无法完成某些任务，怎么偷呢？

答：到院子里由侧门来到教堂的后部，找到竖梯爬上二层看到一名僧人，与之交谈后再找梯子爬到顶部，墙上有5根敲钟的绳子，敲的顺序为1、5、2、4、3，看守神器的僧侣听到钟声都会去祷告，此时即可从墙上拿到神器。

问：《魔法门Ⅸ》中我在黑暗通道被水晶传到一个沙漠里，接下来该干什么？

答：在你周围应该有4面镜子和2块水晶，调整4面镜子将水晶的光束折射到洞口的红色水晶上。随后6道门会打开，杀光跑出的一群怪物后进入有红水晶的那个洞口。在里面的房间扳动墙上机关，地上有4个带条纹的踏板，按3、1、2、4的顺序踩上去，踏板升起，跳到墙上伸出的铁桥，穿出石洞会见到一个老太婆，与之对话会继续发展剧情。

晶合后院 fly问：《荣誉勋章》中在哪里能找到法国抵抗组织的避难所？请指教！

答：进入教堂，走到底，有一个桌子。然后蹲下，你会看到有一处发红的标志，按一下，桌子就会移开，下去就行了。

晶合后院 cross

晶合后院 土豆问：在《英雄无敌Ⅳ》第一个战役中，如何通过右下角的城墙？

答：要拿到矮人之锤，交给clod，然后他就会把挡关卡的clod之墙打开。

晶合后院 cross

我心中的大富翁有奖评选



《大富翁》系列游戏一直深受玩家喜爱，游戏中个性鲜明、话语幽默的众多人物更是给玩家留下了深刻的印象。大宇即将推出的《大富翁6》中，既保留了7位前代大富翁最经典和最受欢迎的人物：阿土伯、钱夫人、孙小美、呜咪、金贝贝、沙隆巴斯、宫本宝藏，又新增了5位新人：舞美拉、小恐龙、奇奇、DDR、小天使。大宇的研发人员曾笑言6代的新旧人物之比是“七侠五义”，让玩家既可从新角色中找到新鲜感，同时也能从经典角色中找到亲和感。作为玩家的你更喜欢其中的那一位？——欢迎大家参加大富翁人物有奖评选！

活动奖品：

大奖1名，奖金为人民币1500元和“仙剑之父”、大富翁系列游戏的开创者姚壮宪先生签名的《大富翁6》标准版1套、沙隆巴斯精美陶瓷存钱罐1个；

二等奖10名，将获得包含姚壮宪先生签名的《大富翁6》标准版1套、沙隆巴斯精美陶瓷存钱罐1个；

三等奖30名，将获得沙隆巴斯精美陶瓷存钱罐1个。

活动时间：2002年6月16日——7月16日。
开奖日期：2002年7月16日。

活动规则说明：

阅读《大富翁6》12位主角的精彩写真和绝密档案，在对新老人物有一个比较全面的了解后，请在读者调查表的TOPTEN选票中填写你最喜爱的一位，并给出理由或简短评语（要求文字轻松幽默、有创意，30字以内）随读者调查表一起寄回。看一看，比一比，把你的一票投给你心中的“大富翁”吧！

活动主办单位

《大众软件》、寰宇之星软件有限公司



阿土伯
星座：巨蟹座
血型：O型
职业：自耕农
口头禅：贪财！贪财！憨人有憨福！
兴趣：边泡茶边拉胡琴



爱丽丝
星座：金牛座
血型：AB型
职业：天使
口头禅：智慧创造财富！
兴趣：帮助善良的人们



宫本宝藏
星座：天蝎座
血型：B型
职业：电影杂志社员工
口头禅：进攻是最好的防守！
兴趣：研习剑道



孙小美
星座：天秤座
血型：A型
职业：民俗表演
口头禅：好的开始是成功的一半！
兴趣：转盘子



奇奇
星座：处女座
血型：不明
职业：机器人
口头禅：别人的失败就是我的快乐！
兴趣：周游世界



钱夫人
星座：双子座
血型：AB型
职业：公关经理
口头禅：你的就是我的，我的还是我的！
兴趣：坐加长型大轿车



DDR
星座：魔蝎座
血型：不明
职业：不明
口头禅：我要征服地球！
兴趣：看科幻电影



金贝贝
星座：白羊座
血型：B型
职业：无
口头禅：我是幸运宝宝！
兴趣：撒娇、睡觉



沙隆巴斯
星座：双鱼座
血型：AB型
职业：酋长
口头禅：人生不如意，十有八九。
兴趣：唱歌



巴克力
星座：狮子座
血型：O型
职业：无
口头禅：哥斯拉是我偶像喔！
兴趣：龙族战士



呜咪
星座：射手座
血型：B型
职业：无
口头禅：让我们开始新的冒险！
兴趣：打猎、捕鱼



舞美拉
星座：水瓶座
血型：A型
职业：歌手
口头禅：想要我的签名吗？
兴趣：跳舞、唱歌

获奖名单将在《大众软件》2002年第15期的读编栏目中公布。

玩即时战略游戏极品，研究战术心得，写下这一切……

魔兽争霸Ⅲ

有奖战术征文活动

《魔兽争霸Ⅲ》，一个让全球玩家都无法平静的名字，在经过了3年的精心制作之后，BLIZZRAD（暴雪）公司宣布将于2002年7月全球同步推出这款即时战略游戏的精品，全3D的精美画面、良好的平衡性，人族、半兽族、暗夜精灵族、不死族4个种族的多种战术选择，更好的竞技性，玩家将在2002年暑期体验这款全新形态即时战略的风采，你是一个游戏的爱好者吗？你是一个“魔兽争霸”的爱好者吗？请参与由《大众软件》、奥美电子（武汉）有限公司共同举办的“魔兽争霸Ⅲ有奖战术征文活动”。



活动规则：

此次征文要求以《魔兽争霸Ⅲ》（正式版）为基础，针对游戏中的战术、打法撰写相关文章，例如：多兵种配合、开局资源的合理分配、人族VS暗夜精灵族战术探讨等等……或针对某一种特殊技巧或兵种进行说明，如：空投、Rush、英雄培养等。参加征文活动的文章字数应在1000字——3500字之内，入选文章将陆续刊登在《大众软件》杂志第14-17期“在线争锋”栏目中。

该活动要求玩家将参赛文章通过E-mail方式发至投稿信箱games@popsoft.com.cn(可根据文章内容适当配合相关图片)。

或邮寄至——

北京和平门邮局3056信箱（邮编：100051）

大众软件“在线争锋”栏目收

（请在信封正面注名“魔兽争霸Ⅲ有奖战术征文”字样。）

投稿截止时间：2002年7月1日——2002年9月15日

奖项设定：

该活动的奖项设置为入围奖共12名，文章如在“在线争锋”栏目中刊登即获得入围奖。获奖者除获得正常标准的稿酬外，还将得到由奥美电子提供的价值为**200余元的《魔兽争霸Ⅲ》限量发售首发典藏版**一套。

另外，活动将从12名入围奖中评选大奖一名，奖品为15″液晶显示器一台，魔兽争霸Ⅲ全球限量玩偶一个；二等奖5名，奖品为魔兽争霸Ⅲ全球限量玩偶一个。大奖及二等奖获奖者将从入围奖获得者中产生，该活动的大奖获得者由双方共同评选得出，并在《大众软件》杂志第20期刊登评选结果及一、二等奖获奖者名单。

活动主办单位：《大众软件》、奥美电子（武汉）有限公司

协办单位：怡采科技



来信问答

主持人：林晓

我在非洲毛里求斯工作，我想邮购《大众软件》，不知能否？如果能的话，请告诉我海外邮购的价格。谢谢！

非洲 Karl

海外订阅《大众软件》的手续是这样的：《大众软件》国外发行由中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）负责，国外发行代号为6209M，国外零售价为4.66美元。预订购杂志需发一封传真至中国国际贸易总公司期刊出口部，传真号码为00861068420340，传真内容为订阅者的邮购地址、所定购的期刊名称、定购的时间段（也就是说订购哪几期）。中国国际贸易总公司期刊出口部收到传真后将为订阅者办理订阅手续，并将订阅发票寄给订阅者，发票中会告诉订阅者其在当地的代理银行地址和账号。订阅者根据发票中的地址和账号，将订阅款项打到账号中。就可以在家里等着杂志寄到手中了。中国国际贸易总公司期刊出口部咨询电话为0086－10－68433059。

本人阿历克斯爵士（绰号），系大软之忠实读者，目前正在读高三，学习压力比较大，而且很忙，因此错过了购买《锐》的第一期。吾已经在吾家门口的书亭和书店问过，也都无货。因此吾希望能够邮购一本，但不知是否还有余货。如果还有余货，还请林大哥（或大姐）指点详细的邮购地址及邮政编码，多谢！

SIR.ALEX于天津某一网吧

我们这里根本没有《锐》，报刊亭说没进货，怎么办？

河南 唐昊泽

唉，碧落知道大家这么想看《锐》，感动得要哭。《锐》可在当地邮局订阅，全年定价216元，邮发代号82－734，订阅名称《电脑校园CD》。邮购中心的电话010－82634092、82634107，地址是北京海淀区苏州街邮局045信箱（邮编：100089）。非常遗憾，邮购中心已经没有《锐》的前三期了。

碧落：现在有很多方法可以得到《锐》。方法一就是到各地邮局订阅！上文说得很详细。方法二为直接汇款订阅2002年下半年杂志（7－12期），共87元，地址是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层大众软件杂志社锐刊编辑部，邮编100036。方法三可以到网上直接购买，地址为大众软件晶合后院（club.popsoft.com.cn）或者西单电子商务网（http://www.igo5.com/ushop/uspredirect.asp?mid=460&pid=250）。



为什么我寄给杂志的读者回函卡一直没有回音呢？

山东 辰欣

大软的读者调查表中有一项是广告咨询卡。请问我咨询的东西怎么还没有寄来资料？应该如何进行咨询！谢谢！

Rual

读者回函表通常都是由广告部交到相关厂商手里，厂商决定如何回答和何时回答。广告部会最大程度督促厂商回答读者的咨询，但却无法代替厂商回答咨询问题。

所以，如果你太想知道相关资料，建议你直接和厂商联系，尽快得到答案。

我很喜欢《大众软件》，它的内容很全面，让我能得到各方面的知识。这里我有几个问题麻烦您给予解答：1）我在贵刊的插页中看到有《95年合订本》，不知市面上能不能买到？2）合订本的内容与单行本有哪些差异，以前的单行本是否有卖？合订本2001年的是不是不出了?我很想补上我落下的几本。

北京 pqc

合订本和单行本有一些差异，最起码没有广告，呵呵，可是也没有彩页了；内容方面，缺少时效性很强的新闻。大软的合订本，都是特朴实无华兼具枕头、鼠标垫等等功能的书籍，不漂亮可真有内涵。从邮购中心得到的消息，大软95年合订本已经售完。2001年的合订本已经出到第三季度，第一季度合订本为一本，第二、三季度内容合在一起分为应用篇和娱乐篇两册合订本，现在邮购中心和市场上都有出售。

看过这么多期《大众软件》之后，我想提一个小小的建议：要是能在杂志上留两页给读者们做个画展的地方，那多好。比如画一些游戏卡通人物等等。还有，各位老编、大编、小编们一直“不识庐山真面目”，是不是出来亮个相，真想知道你们的尊容什么样。

河北 宝松

如果有好的漫画的话，我当然欢迎。编辑部的编辑，尤其是小编们，的确该在杂志上亮个相，还有记者们和美术总监，也应当拉出来介绍给大家（读者朋友要送巧克力还是烂西红柿，随便。不过，危险物品禁止邮寄……）。这第一个介绍给大家的，就是——众小编顿做谦虚害羞状，纷纷大公无私地推荐他人，眼看着发稿时间就要到了，唉，只好先从我自己说起了。

小编ONLINE



林晓

绝对女性（请读者朋友们别再叫她叔叔、哥哥了，叫阿姨？不行，把人给叫老了，要不你就叫名字，甭带称谓了）。

大软工龄20个月（不是新编辑？那以前怎么没看见过她？因为她换岗位的时候也换笔名了呗）。

编辑栏目：读编往来、游戏剧场、TOPTEN（投诉与休闲兼顾）。

远大志向：编辑一本完全由读编往来、游戏剧场、TOPTEN组成的《大众软件》（空中立刻有鼠标、键盘、水杯、废纸篓等若干物品飞向林晓……）。

编辑物语：上班，此人开始坐在电脑前狂敲键盘（因为要作稿件录入，要回信，要在晶合后院发帖子）；2小时后，去WC唱歌、做眼保健操、看窗外乌鸦窝里的蛋孵化了没有，然后回来继续敲键盘；半小时后开始觉得有什么地方不对头，左思右想才发现鼻梁上的眼镜已不翼而飞。此时，负责保洁的阿姨在WC窗台上发现眼镜一副……

联络信箱：linxiao@popsoft.com.cn。

下期出场编辑：Cross。

游戏脚本

《新剑侠情缘》情节解析

〔节选〕

"游戏创意"和"可以制作成游戏的文本"之间的距离，大概和太阳与冥王星之间的距离差不多。前者尽可天马行空，展现灵感和遐想，游戏剧场中大家已经见到过很多；后者则强调可操作性，必须符合一定程式有章法可循，读者可能还不太多见。因此，在这期游戏剧场中，我特地为大家节选了一段《新剑侠情缘》的情节解析，注意这里没有具体的对话内容，还不能算是真正的文学脚本。今后，游戏剧场还会陆续刊登游戏的制作过程，以让读者对游戏行业有更多地了解。

游戏剧场的投稿量一直比较大，因为只有林晓一个人看稿，所以无法很快对稿件一一回复，还请作者们原谅。鼓励大家采用电子投稿，这样林晓看稿子的速度会增加很多（小说采用电子版本保存和排版都会很方便，传递方便又整齐好看）。如果E-mail给我，请尽可能采用纯文本格式。采用书面邮寄来的游戏小说和创意，请务必自留原稿。

名词解释

Event：[illegible]

Trap：地图上的陷阱，[illegible]

Npc：游戏中除了主角以外的其他人物，[illegible]

map：地图。

播放字幕"剑侠情缘"。

播放字幕，交待故事背景，真人配音。

屏幕亮起，衡山上。

Event＝10

屏幕定位：衡山烟庐旁的一块空地。

人物：独孤剑（站立）。

字幕交待：这天，衡山派大弟子独孤剑正在衡山烟庐旁独自练剑。忽然想起师父刘轻舟下山前对他说过的话……

屏幕淡出。

屏幕淡入。（变成黑白效果，表明是回忆）

屏幕定位：衡山大厅。

人物：刘轻舟（站立）、独孤剑（站立）。

对话：刘轻舟告诉独孤剑三件事：一、自己此次下山是有一件重要的事要办，并且暗示自己这趟下山会遇到不测，生死难以预料。二、杀死独孤剑父亲 "仙剑客"独孤云的凶手可能是与父亲齐名的"飞剑客"张风；三、如果自己遭遇不测，由独孤剑继承衡山派掌门的位置。

屏幕淡出。

屏幕淡入（变回正常效果）

屏幕定位：衡山烟庐旁的一块空地。

人物：独孤剑（站立）。

对话：独孤剑发誓一定要手刃张风，为父报仇。

这时，师弟卢青急急忙忙地跑了过来，说师父已经回来了，但受了重伤，让独孤剑赶快前去相见。



Event＝20

独孤剑带领卢青来到衡山大院，走进大厅，在右上方的屋子里见到了师父。刘轻舟半靠在床上，已经已经奄奄一息，屋子里还站着其他弟子。

触发点：掌门卧室门口Trap

对白：刘轻舟交待两件事：一、自己在山下被五色教人追杀，二、将一封非常重要的书信放在了山脚下的一棵树上，临终前，刘轻舟让独孤剑到山下去取那封重要的书信，并让他把书信教给柳……结果话还没说完就撒手归西了。

屏幕淡出。

字幕交待，独孤剑成为衡山派新掌门。

屏幕淡入。

游戏剧场下期预告

"在那一天之前，我自己也是一直生活在懵懂之中，根本不知道自己非凡的命运——命中注定即将背负起拯救世界的重担！"

游戏小说《金庸众侠传》

耳熟的开始，

意想不到的结局！

酷热暑假的一块清凉冰砖。

屏幕定位：衡山大厅

人物：独孤剑（站立）、众师弟师妹。

对话：独孤剑决定立刻下山取书信，同时调查师父和父亲的死因。

独孤剑和师弟师妹们对话，一直到对话重复了什么都问不出来了，获得三条信息：一、师父遗留下一把丹心剑，但独孤剑决定暂时不拿。二、先在屋子里找到一些物品再下山。三、指路：下山后东南方向是去武夷山，东北方向是去临安。

Event = 30

独孤剑一路下山，发现了一些红衣杀手的尸体，在山脚下（map004）的一棵染有血迹的老树的树洞中找到了师父说的那封重要的血书。原来是一张名单，上面列出了一长串的名字。这是什么意思呢？看来师父说的那个柳……应该就是名单上的柳中原了。这时突然窜出来几个红衣杀手，威协主角把血书交给他。独孤剑进入战斗，失败则GameOver，胜利后决定到东南方向的武夷山去找柳中原问个究竟。

触发点：Object（血书）。

战斗：独孤剑 VS 红衣杀手。

Event =40

独孤剑经过一张连接地图（map005）来到武夷山脚下（map006），许多岔路，有一条通往武夷山九猴洞（map007），这是通往武夷山顶的必经之路。武夷山九猴洞里有许多猴子，正好可以用来练功。当然也可以避开战斗。如果在连接地图里向东北走的话是临安城，守门士兵不会让独孤剑进去，还是先去武夷山吧。



要上武夷山，先过九猴洞，九猴洞里有许多恶猴，不必全部杀死，只要穿过九猴洞即可。独孤剑来到武夷山顶，四处打听，听到一些关于武夷派禁地的事情。与武夷派大弟子张林对话后得知柳中原已经下山去了临安，只好再下山来去临安。在武夷山顶左上角树林里有个隐秘的洞口通往禁地，洞口有一个武夷弟子挡住，无法进去。

触发点：NPC（张林）。

战斗：独孤剑 VS 猴子。

Event =50

独孤剑回到连接地图（map005），往东北方向走，来到临安城。



小事件1：到酒馆里向老板打听柳中原的下落，才知道他前几天还和张风在这里喝过酒，但这几天没来，估计已经回武夷山了。

触发点：NPC（酒馆老板）。

触发条件：无。

小事件2：独孤剑来到妓院，在一间屋子里遇到一个叫秋雨的妓女，她讲述了自己不幸的身世，同时请求独孤剑帮她寻找舅父——韩世忠将军属下的将军刘云，以救其脱离苦海，这时玩家可以选择是否答应，如果答应，那么秋雨会送给独孤剑一块红玉，如果不答应，那什么事也不会发生。

触发点：NPC（秋雨）。

触发条件：无。

小事件3：独孤剑到寡妇赵七娘家，被赵七娘缠住，无奈之下只好骗她说在街上见到了一个对赵七娘仰慕已久的人，而且还要给她找来，这才脱身出门。到酒楼二楼，见到周木匠，刚好这家伙正在发愁自己找不到老婆，一翻对话之后周木匠立刻跑下楼找赵寡妇去了。再到赵七娘家，两个人千恩万谢后会给你一个女儿茶和龙骨酒作为礼物。

触发点：NPC（赵七娘、周木匠）。

触发条件：无。

小事件4：独孤剑回到酒楼的二楼的时候，发现已经坐了几个江湖人物。

触发点：二楼路口的Trap。

触发条件：和所有路人对话：

1.刚上到二楼，就听到一个名叫路达的人和他的几个跟班在大放厥词，原来这帮人是金人的走狗。独孤剑痛骂他们的无耻，这时旁边的张如梦也走了过来，两人一起把他们给揍了一顿。

2.赶走路达之后，方勉过来，与之对话，然后方勉、张如梦先后离开。

3.突然跑来一个姑娘，将独孤剑错认成自己的大哥，原来她是张如梦的妹妹张琳心，误把独孤剑认作了张如梦。对话。张琳心告辞离开之后，独孤剑呆呆地有些失落。

4.忽然楼下传来一阵吵闹声，有人大叫“采花贼”。

战斗：独孤剑 + 张如梦 VS 路达 + 跟班。

Event =60

独孤剑来到酒楼一楼，打听得知张琳心已经让一个武功高强的人抓走了。

在城里四处打探消息，在城东找到小叫化小雷，给了他几两银子，问采花贼去了何方。他让猜一个谜语：“春天五人去爬山，爬了一山又一山。”此谜解乃“日出”二字，当然是东方了。可东门有士兵把守，不让出城。小雷又出一谜指点出城之法，该谜是：“伍子胥财宝丢光，孙仲谋痛失江山；两个人结成伴当，直吵得地覆天翻。”伍子胥名员，员去贝为一“口”，孙权是吴国君主，吴去天也为一“口”

字，两口合在一起，按上下排列正是一个“吕”字。独孤剑心领神会，去赌场找吕文才。

触发点：NPC（小叫化小雷）。

Event =70

独孤剑来到赌场，找到吕文才，选择战斗还是赌博。任选一样，战斗胜利或是赌博赢钱以后，吕文才交出了东门的令牌。

触发点：NPC（吕文才）。

战斗：独孤剑 VS 吕文才。

小游戏：赌博。

Event =80

独孤剑来到东门，向守门的士兵使用令牌后即可出城。

触发点：NPC（东门士兵）。

Event =90

独孤剑出城后往东走，来到海边小渔村，去碧霞岛得坐船，可是海浪非常大，与村民对话得知只有老王有这本事，有一个渔民骗了独孤剑十两银子，但不带他出海。

找到老王，对话后老王不肯出海。再去找那个骗子，得知临安城里有一个叫贾老实的人对老王有恩，只有他请得动老王。

触发点：NPC（渔民、老王）。

Event =100

独孤剑回到临安城，到客栈的院子里找到贾老实，请他去向老王说情，可他又提出一个条件，必须要怡春院南宫彩虹的一滴眼泪才肯帮忙。

触发点：NPC（贾老实）。

Event =110

独孤剑来到怡春院右边的大街，踩中Trap跳上楼去。见到南宫彩虹，她给了一个茶杯和一滴清水。然后再从原路跳回到大街上。

触发点：1、怡春院右边大街上的Trap；2、NPC（南宫彩虹）。

Event =120

独孤剑来到客栈的院子里，见到贾老实，用茶杯骗过他后，两人一起前往海边小渔村。

触发点：NPC（贾老实）。

Event =130

独孤剑来到海边小渔村老王家，老王一看是贾老实，只好答应出海。

触发点：NPC（老王）。

Event =140

独孤剑来到岸边，独孤剑和老王一起前往碧霞岛。

屏幕淡出

屏幕淡入

两人到了碧霞岛，老王留在岸边，独孤剑一人进岛。

触发点：NPC（老王）。

Event =150

碧霞岛分内外两个半岛，两个半岛之间通过吊桥相连，岛上和吊桥上有无数的灰衣杀手，不必杀掉所有的灰衣杀手。只要及时通过吊桥，即可进入内岛。走进山洞，听到张琳心与采花贼的对话，发现原来张琳心是故意被采花贼抓来的，目的是解救别的被抓女孩。可是交手之下，张琳心不是此人的对手；危急时刻，独孤剑现身出手，击退采花贼。

外岛战斗的触发点：两种选择：1、trap（有对话，敌人的类型最初是中立，对话后变为敌对）；2、无（无对话，敌人一开始就设为敌对）。

进入山洞的触发点：洞口Trap。

战斗：独孤剑 VS 灰衣杀手；独孤剑 VS 采花贼。

Event =160

独孤剑和张琳心本想立即回临安，可天色已晚，只好在洞中过夜。晚上，独孤剑和张琳心正在谈心，突然听见女子的呼救声，两人决定一起去救其他被抓来的女子。

触发点：洞口Trap。

Event =170

独孤剑和张琳心在洞里找到一条秘道，秘道里有杀不完的吸血蝙蝠，穿过秘道来到碧霞岛的西岸，岸边有一条船，坐船来到无名岛（无渔夫，自己划船），在山洞里找到了被困的女子何梅。对话后三人按原路返回。

触发点：NPC（何梅）。

战斗：独孤剑 + 张琳心 VS 吸血蝙蝠。



Event =180

回到碧霞岛的岸边时天已大亮，独孤剑找到留在岸边的老王，老王将他们送回海边小渔村，张琳心和何梅谢过独孤剑的救命之恩后，两人一起回临安。独孤剑和老王对话，告诉他不必再受制于贾老实，然后也离开小渔村前往临安。

触发点：NPC（老王）。

Event =190

独孤剑回到临安城，如果去找张琳心，是进不了张府的；如果去找何梅的老爹何员外，他因为感谢独孤剑救了他女儿，所以有意招独孤剑为婿。

玩家面临第一次选择：

答应：结局 1：独孤剑和何梅结为夫妻，并生下一子，取名为独孤岛，以纪念二人在岛上相遇。在一家人平淡悠闲的生活中，独孤剑有时也取出尘封已久的剑，教儿子两手……Game Over。

不答应：何员外送给独孤剑一株党参以表谢意。

触发点：NPC（何员外）。

（节选完毕）

广告索引

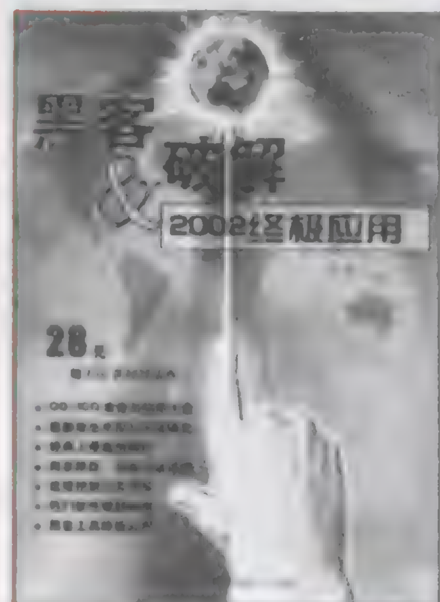
企业名称	广告内容	所在页码
DELL	笔记本	封底
盛大网络	游戏软件	封二
摩托罗拉	手机	首页
天人互动	游戏软件	插2
天人互动	游戏软件	插3
天人互动	游戏软件	插4
宏基戏谷	游戏软件	插5
东方黑马	游戏软件	插6
金士顿	内存条	插7
欢乐亿派	游戏软件	插8
欢乐亿派	游戏软件	1
技嘉科技	显卡	2
欢乐亿派	游戏软件	3
联想	主板	4
三星电子	纯平显示器	5
李宁	体育用品	6
圣比尔	游戏软件	7
晶合时代	游戏软件	8
晶合时代	游戏软件	9
晶合时代	游戏软件	10
晶合时代	游戏软件	11
DELL	笔记本	12
《大众游戏》	出版物	12
《锐》	出版物	12
DELL	电脑	13
明基电通	游戏外设	14
DELL	电脑	14
上海育碧	游戏软件	15
江民科技	杀毒软件	104
京里仁	软件	105
恒星科技	游戏软件	106
恒星科技	游戏软件	107
万众合力	软件	108
晶合时代	招商	109
晶合时代	邮购信息	109
金山公司	软件	110
《锐》	出版物	110
金山公司	软件	111
金山公司	杀毒软件	112
金山公司	游戏软件	113
新天地	游戏软件	114
新天地	游戏软件	115
第三波软件	游戏软件	116
昱泉国际	游戏软件	117
寰宇之星	游戏软件	118
寰宇之星	游戏软件	119
奥美电子	游戏软件	120
奥美电子	游戏软件	121
世博广联	游戏软件	122
斯普软件	游戏软件	123
网易	游戏软件	124
国研网络	游戏软件	125
DELL	电脑	135
国研网络	游戏软件	137
国研网络	游戏软件	139
国研网络	游戏软件	141
《大众游戏》	出版物	插页
金山公司	实用软件	插页

万众 骏网合力 软件分销组织总经销

万众分销 头属精品

◆黑客&破解2002终极应用◆

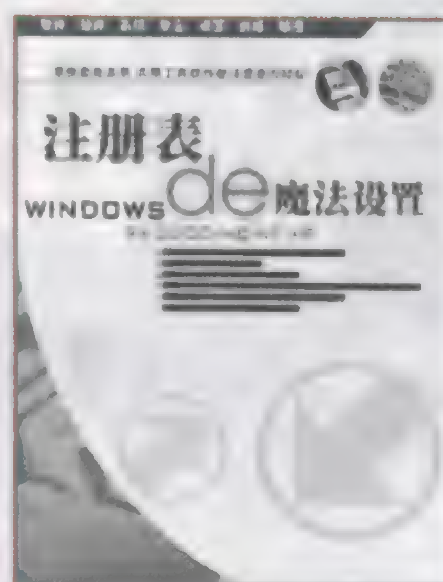
本产品光盘中包含如下类别的最新工具软件



- IP工具
- QQ工具
- 病毒清除工具
- 密码破解工具
- 端口扫描工具
- 黑客整人工具
- 木马清除工具
- 防火墙工具
- 网吧软件破解工具
- 系统恢复工具
- 系统安全工具
- 综合黑客工具箱

28元

◆注册表de魔法设置◆

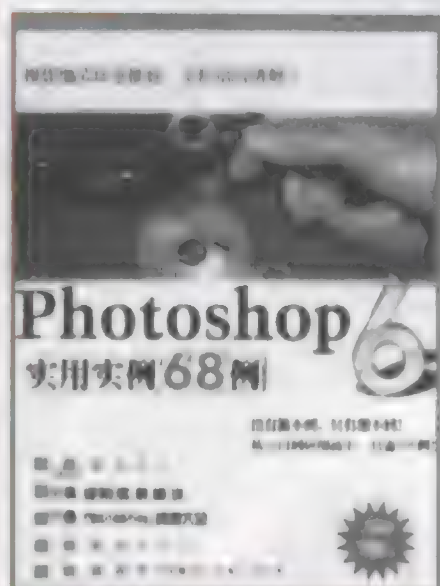


- 摸清注册表的来龙去脉，文件组成和组织结构
- 查明注册表与系统的关系
- 注册表六大根键的子键逐个说明
- 完全掌握如何使用注册表编辑器regedit和regidt32修改注册表
- 逐步讲解各种经典注册表相关软件的使用方法
- 分门别类彻底放送注册表应用实例

28元

◆Photoshop 6实用实例68例◆

操作细节任意播放、全程语音讲解!



- 基本特效大全
  - 材质纹理　图片加工与处理
  - 综合应用　图像创意与设计
  - 文字处理
- 滤镜特效大全
  - 文字特效　KPT系列效果
  - 图像效果　网页与手工绘制
  - 综合特效
- 教程、工具、插件、滤镜等工具
  - 基础教程　滤镜插件
  - 高级技巧　精品笔刷
  - 相关软件　Action

2CD 38元

◆网页网站设计全面通II◆

网络设计、建站、制作、管理完全掌握!

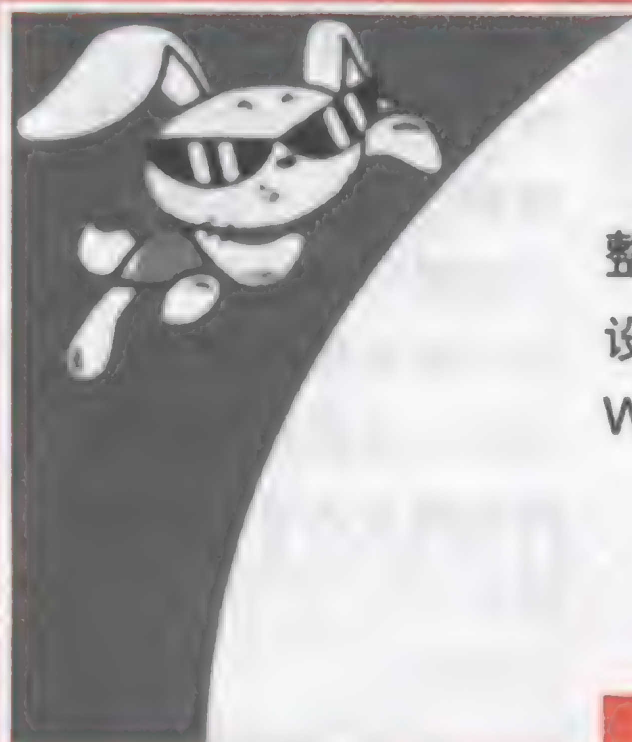
你的网络全能解决方案



- Flash 5/6
- DreamWeaver 4
- FireWorks 4
- FrontPage 2002
- Golive 5
- 网络编程宝典
- 精选素材与特效
- 超值赠送价值58元的《防黑专家》个人电脑版防火墙

8CD 48元

◆超级兔子魔法设置◆



超级兔子魔法设置

不断创新的超级兔子给你带来源源不断的实用新功能

整合超级IE保护器，全面修复并保护被恶意网站修改的各项IE设置，还可以屏蔽网站弹出的广告窗口。20大类若干功能，覆盖Windows系统的方方面面，令你随心所欲，

超值赠送

- 超级兔子注册表优化
- 超级兔子修理专家

玩转Windows!

- 超级兔子终极加速
- 超级兔子IE保护器

光盘版特酷价25元

适用平台：Windows9X/Me/NT/2000/XP

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟　诚征全国各地经销商、代理商


特约邮购

万众软件俱乐部

电话：010-62510109/62510224(24小时)
网址：www.wzclub.com/www.800j.com
邮编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39
（邮购免邮资）

金山毒霸2002 装机宝典

缉毒总动员

总价值~~510元~~
上市惊喜价238元
全国限量发售2万套

奔走相告

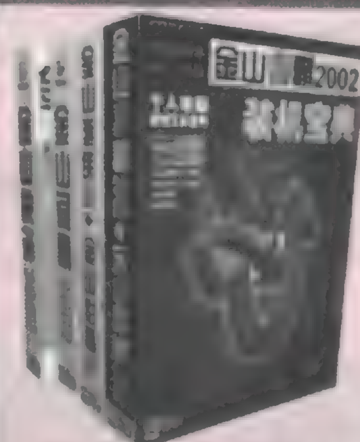
买金山毒霸2002
加50元就送

金山网镖2002
金山词霸2002
金山快译2002
金山影霸III
金山游侠III

非常超值！

立即查杀中文求职信病毒





以金山毒霸2002、金山网镖2002为核心

第三代（全面嵌入式）杀毒软件
实时查杀互联网及电子邮件病毒
全面阻挡木马程序及黑客攻击

1. 领先的全面嵌入式杀毒技术
金山毒霸在嵌入Office和IE之后，更增添了QQ和ICQ安全助手，使得金山毒霸在国内能够全面首家针对IE、Outlook Express、Outlook、QQ、ICQ等所有互联网通道程序进行病毒拦截，确保您的办公、上网以及聊天的安全环境。

2. 领先的电子邮件监控技术
实时拦截电子邮件及附件所含带的病毒，彻底切断互联网时代病毒传播的主要通道，同时对垃圾邮件及有害信息进行过滤。从根本上防御邮件病毒的入侵和垃圾邮件的骚扰。

3. 领先的双引擎交叉杀毒技术
内置国际国内两套先进的杀毒引擎，双重过滤分析，及时拦截国际、国内病毒，杀毒更彻底。

配置主流发烧工具软件：金山词霸2002　金山快译2002　金山游侠III　金山影霸III

金山软件公司荣誉出品　请到卓越网JOYO.com订购
欢迎访问金山反病毒资讯网 www.iduba.net

注：《金山毒霸2002》与《金山网镖2002》为合集，《金山游侠III》与《金山影霸III》为合集
《金山游侠III》中不包含100个Windows小游戏，《金山影霸III》中不包含《猫和老鼠》

地址 北京市8636-6A4 信箱(100086)　网址 www.kingsoft.net　传真 010-62638287　客户服务热线 010-86243222　免费热线 800-810-5770(北京)
技术支持联系方式 support@kingsoft.net　经销商订货热线 010-62638312　OEM授权联系方式 OEM@bj.kingsoft.net　总机 010-62524868　OEM热线 分机753
集团购买热线 分机186　买金山软件 免费加入金山软件俱乐部　俱乐部联系方式:club@kingsoft.net　俱乐部热线 010-86243222　欢迎邮购 邮资5元



Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION

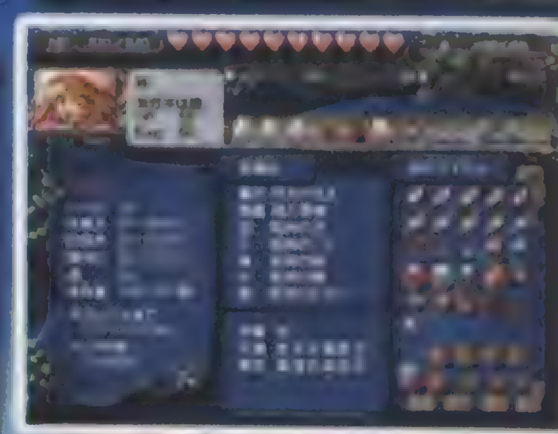
双星物语

简体中文版

大冒险开始了！







标准版 69元4CD 超值献上！

Falcom 完全新作 **6月** 限定发售!!

豪华限定版 148元 4CD

《双星物语》标准版（A B两版 内附五大特典）

特典一．“双星物语”超白金原声大碟
特典二．典藏版《伊苏Healing》
特典三．精美“双星”贴心手机饰带（A版或B版）
特典四．“双星”主题手簿（A版或B版）
特典五．全彩原画设定集

《双星物语》豪华限定版（囊括标准版所有特典）

限定特典一．特大全金属制《双星物语》主题闹钟
限定特典二．《双星物语》主题手机支架
限定特典三．32开200页《双星物语—权威攻略指南》





主题闹钟



手簿A或B版



贴心手机饰带A或B版

SunTendy

地址：北京市1998号信箱 邮编：100091 联络：新天地销售部 传真：(010)62862036 销售热线：(010)62862035 技术支持：(010)628620



英雄二度出击，萨姆再次挑战来自外星的怪兽军团！

唯一不需要练习就可以单挑一万个怪兽的射击游戏！



英雄萨姆2



新增7种强敌，3种超级武器！
更加浩大的场面，更为激烈的战斗！
上天入地的厮杀，让你爽到极点！

48元
好评热卖中！

2002
世界足球的舞台，就在你的脚下。



实况世界杯 决战日韩 2002

48元

12家媒体联合推荐 简体中文版 好评热卖中

32支国家代表队完全再现，全部球员中文姓名。
最尖端的3D引擎，超精细的人物建模，栩栩如生的动作。
8种视角可以选择，8种模仿足球比赛时的即时统计，4种可以随时变化的队型阵容。



6月
预定中
25元

Falcom

七星魔法使

简体中文版

15个具有高度动作性和挑战性的神秘任务
60种不同职业，感受精彩人生
80多种上古魔兽，战斗历程丰富多彩
五大元素120种超级魔法，法力无边

Falcom传说的名作真实再现！6月发售预定，敬请期待！



地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010)62862036 销售热线:(010)62862035 技术支持:(010)62862042

国内首款MMORTS网络即时战略游戏

星云战记

MANKIND

万人连线 即时战略游戏

六月北京首发暨新闻发布会隆重召开!

详情请留意官方网站及论坛的最新消息

全球互动

20万人共处同一服务器组

全天在线

玩家离线，舰队继续留在游戏中作战

绝对公平

人人平等，只有客服，没有GM操纵游戏

高度自由

随心所欲，彻底摆脱MMORPG的练功噩梦

Super Link 世博宽频 广域联通







广州世博广联网络技术有限公司

地址:广州市天河北路906号高科大厦A座29楼

邮政编码:510080

网址：www.mankind.gameaz.com

客服电邮：mkcn@gameaz.com

客服电话：020-38259159 020-38258883



网易卡--网易服务的通行证
网易公司暑期巨献！
新西游！新故事！
新感觉！新体验！
大话西游
ONLINE
2.0
網易 NETEASE
www·163·com
地址：上海市西藏中路18号港陆广场33层
邮编：200001
电话：(021) 53853818
传真：(021) 53853100
http://xy2.163.com

第一款全3D网络游戏将在6月中旬正式测试……

360° 旋转视角　视距可任意缩放　绚丽3D魔法效果　3D环绕立体声效

科洛斯之 暗黑魔影

CRONOUS

The Shadow of Conspiracy

完全3D 网络游戏

恶之神向缔造科洛斯大陆的三个真神
进攻，和平的科洛斯大陆堕入血与火
，善良无辜的人们深受苦难，他们呼
的出现…………
吧，四大职业圣战士、野蛮人、女战
法师期待你的选择。

系　在这个世界中，你可以拜师、收
组队、PK，足够强大后，还可以成立
建立自己的帝国，修建经营宏伟庞
堡。

长　你可以自己设定成长路线，多达
技能组合—魔法师可以象战士一样擅长
击，战士也可以拥有强大的魔法能力。

统　科洛斯大陆的历史是一篇波澜壮
诗，正在展开大量任务系统，期待你
<<科洛斯>>第一章暗黑魔影问世的
后期开发进度已经安排到第七章。

备　随机出现无限组合的魔法装备，
世界里绝对不会找到两件属性相同的
备。最为神奇顶级的魔法装备则可以
的成长而增加各种属性，并会以你的
名，最终成为传说中的神兵利器。

入：《科洛斯》支持自GPRS手机无线
术，在何地、何时都可以直接用手机
游戏。

配置：拥有8兆显存、64兆内存、赛
PU，网络游戏象单机版游戏一样流畅。

CRONOUS

网址：www.urgame.com　www.cronous.com.cn

客户服务专线：010-65244896　客户服务邮件：help@urgame.com

LIZARD　urgame


AGE OF MYTHOLOGY
ELECTRONIC ENTERTAINM
Indie
Indie
STUNTMAN

A WORLD OF



E3 2002，2002年05月22日-24日，美国洛杉矶，全世界游戏爱好者的天堂。

每年的E3大展都是一个追梦人的世界。

当我们从美国西海岸的晴空丽日之下刚刚走进设立在洛杉矶会展中心的E3主会场，便猛然发现自己已经进入了一个巨大的梦幻世界。在现场无数的大屏幕上，共同展现着不同国家、不同民族和不同文化的不同梦想。在那种千亿比特纵横穿梭、交织而成的恍惚而又迷离的气氛里，来自世界各地的60000余名“朝圣者”无不感到心荡神驰，任由自己的整个灵魂随着电流在那个虚拟的世界里飞旋。

是啊，所谓电子娱乐（Electronic Entertainment）正是一个无比真实的虚拟世界，在这里，你可以听到、看到、触摸到甚至是生活在自己的梦想之中，这个世界听从你的召唤，你就是它唯一的国王。因此在我们看来，每年的E3大展都是一个追梦人的世界，在为期一周的采访过程中，我们也好像只是做了一个绚烂多彩的梦而已，而当我们睁开自己的眼睛去试图捕捉它的时候，这个梦境却早已破裂成千万颗碎片。在接下来的专题里，我们将尽自己所能为大家展现这些碎片的光彩。而至于那个完整的梦境，虽手中有笔，却无力描绘其千万之一二。

追梦人生，精彩无限。

本刊记者 鸦嘴兽/生铁/Littlewing
鸣谢：御风工作室/飞宇冰矢/卖克狼/三风

IT'S OWN
-E3 2002 全景纪实-

第一章 创世记

第一日

起初神创造天地。地是空虚混沌，渊面黑暗；神的灵运行在水面上。

神说："要有光"，就有了光。神看光是好的，就把光暗分开了。神称光为昼，称暗为夜。有晚上，有早晨，这是头一日。

洛杉矶即景

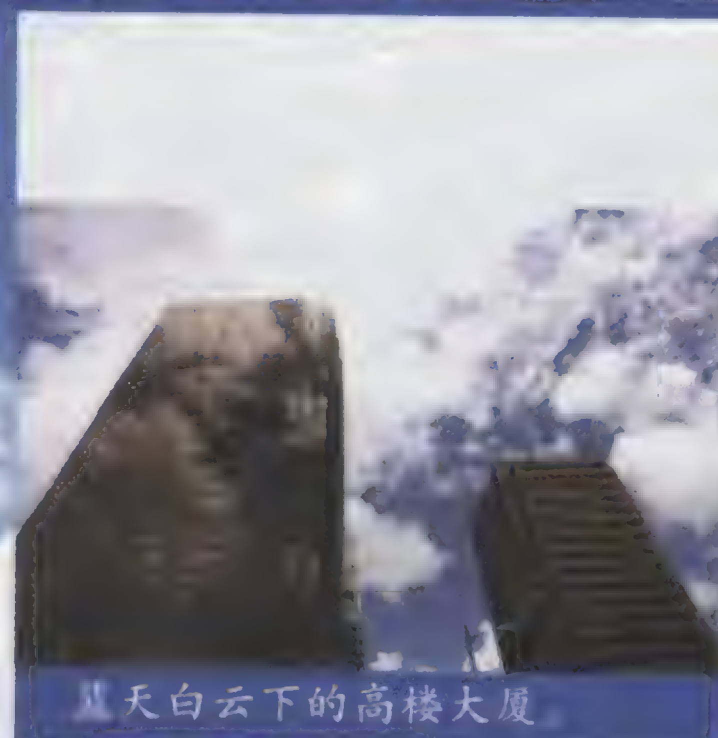

地铁和生铁，瞧他……身后的老黑够不够酷？


从E3会场眺望洛杉矶市中心



这次记者所住的Milner旅馆正门口，注意墙上的免费早餐标志，旁边就是黑暗和Lrosa曾经住过的金兰大旅社


全美第二大报——《洛杉矶时报》大楼，可惜因为"911"的缘故，我们没法进去参观了


蓝天白云下的高楼大厦


迷失在日本人聚居区"小东京"里的生铁

中国城


著名的中国剧院夜景，门前的水泥地上有很多大明星的签名和印迹，记者于5月20日晚上在这里观看了《星战前传Ⅱ——克隆人的攻击》，一部标准的烂片，让记者大失所望，票价10美元。不过记者拍下了R2-D2和C3-PO的脚印，可惜没照好，其实都怪相机不好


好莱坞著名的星光大道街景，路面上每一个五角星里都是一个影星的名字，对我来说最著名的就是BRUCE LEE——李小龙，呵呵


猫王你认识吗？他现在受雇于一家好莱坞纪念品专卖店，不过好像不大高兴，可能是老板给的工钱太少……

洛杉矶会展中心（LACC，Los Angeles Convention Center）南馆入口远景。

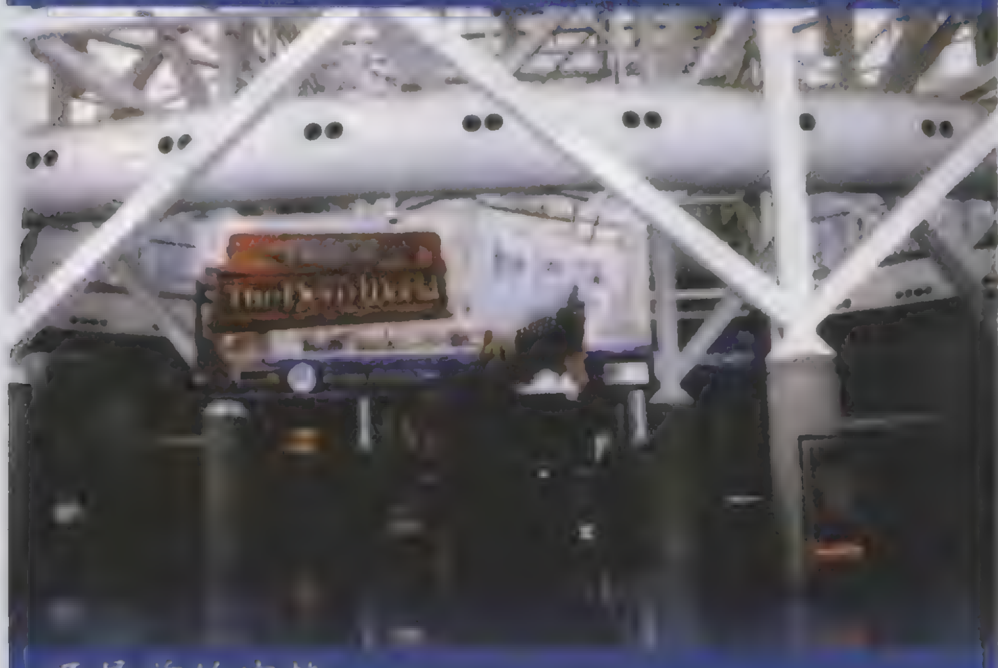


第二日

神说："诸水之间要有空气，将水分为上下。"神就造出空气，将空气以下的水、空气以上的水分开了。事就这样成了。神称空气为天。有晚上，有早晨，是第二日。

走进E3


沐浴在晨光里的LACC


开展前的宁静



大街上的PS广告——"生活在你的世界里，玩在我们这儿！"



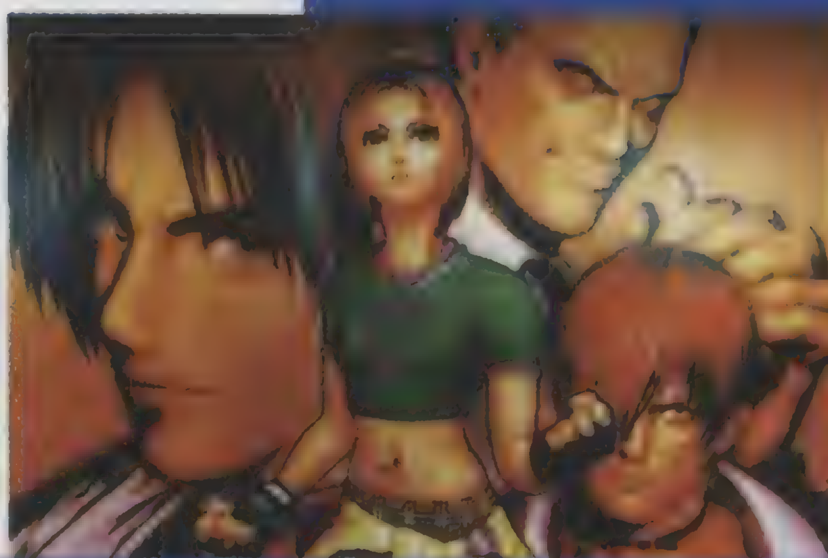
XBOX的广告宣传车满大街乱跑



《合金装备索立德2——自由之子》（PS2）



标价10/15美元的E3文化衫，还有各种E3服装饰物，美国人连血管里流的都是商业血液


谁能告诉我这是哪个游戏的广告？

创造出来的世界

步入神秘之地！

第三日

神说："天下的水要聚在一处，使旱地露出来。"事就这样成了。神称旱地为地，称水的聚处为海神看着是好的

神说："地要发生青草和结种子的菜蔬，并结果子的树木，各从其类，果子都包着核。"事就这样成了。于是地发生了青草和结种子的菜蔬，各从其类；并结果子的树木，各从其类，果子都包着核。神看着是好的。有晚上，有早晨，是第三日。



天哪，连真正的布拉德利战车都拉到展会上来了，这是一款叫做《美国陆军》的游戏的宣传。


战车边上的美国大兵。


《枪手2》（Hitman 2）的展台，什么，你说你最喜欢那摊血？


Terrorist will not win!







现场展示的各种游戏模型。


在EA大屏幕前观看演示的人群。



微软在本届E3上力推的《神话时代》展台，ENSEMBLE工作室在《帝国时代》之后的大作。


呵呵，她是谁？



威尔·赖特Will Wright（《模拟城市》系列/《模拟人生》系列的缔造者）



铃木裕Yu Suzuki（世嘉AM2小组负责人，《VR战士》系列/《莎木》系列的缔造者）



美欧碰撞

星光灿烂



布鲁斯·雪莱Bruce Shelley（《帝国时代》系列的缔造者）



彼得·莫利纽克斯Peter Molyneux（《上帝也疯狂》系列的缔造者，《上帝也疯狂》——《地下城守护者》——《黑与白》）

第四日

神说："天上要有光体，可以分昼夜，作记号，定节令、日子、年岁，并要发光在天空，普照在地上。"事就这样成了。于是神造了两个大光，大的管昼，小的管夜，又造众星，就把这些光摆列在天空，普照在地上，管理昼夜，分别明暗。神看着是好的。有晚上，有早晨，是第四日。

游戏于东西方之间





小岛秀夫Hideo Kojima（《合金装备》系列的缔造者）

玩死在E3


KONAMI的大屏幕演示令人流连忘返

第五日

神说："水要多多滋生有生命的物，要有雀鸟飞在地面以上，天空之中。"神就造出大鱼和水中所滋生各样有生命的动物，各从其类；又造出各样飞鸟，各从其类。神看着是好的。神就赐福给这一切，说："滋生繁多，充满海中的水；雀鸟也要多生在地上。"有晚上，有早晨，是第五日。


Hello!


全神贯注的观众


雅皮士玩手机游戏。


这小子是怎么溜进来的？（展会禁止任何18岁以下人士入内，看来老美也能走后门）


这样的过山车你坐过吗？


快，给我来一张！


正宗新疆羊肉串的说。

背着50斤大米还看下摆。


谁说美女不如男？



电视台的双胞胎主持人



第六日

神说："我们要照着我们的形象，按着我们的样式造人，使他们管理海里的鱼、空中的鸟、地上的牲畜和全地，并地上所爬的一切昆虫。"神就照着自己的形象造人，乃是照着他的形象造男造女。神看着一切所造的都甚好。有晚上，有早晨，是第六日。

我知道这是你最想看的——ShowGirl大展







吸血女鬼，怎么，你不害怕吗？





在为与汤姆·克鲁斯的新片同名的游戏作宣传的MM



第七日

天地万物都造齐了。

到第七日，神造物的工已经完毕，就在第七日歇了他一切的工，安息了。神赐福给第七日，定为圣日，因为在这日神歇了他一切创造的工，就安息了

展会新闻中心

神安息了，记者还忙着……



忙碌中……



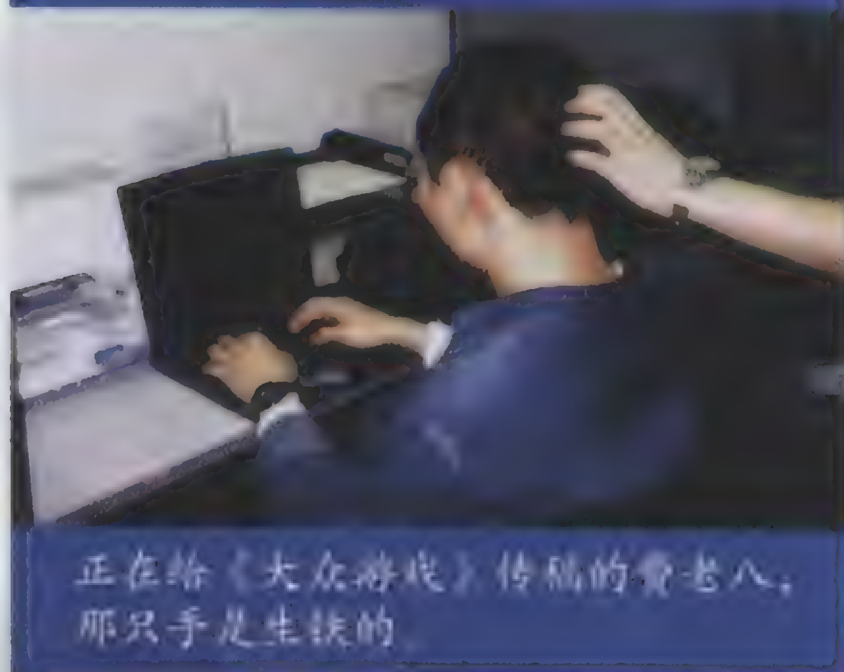
一个顶四?



老人家可累坏了!



尤里?!



正在给《大众游戏》传稿的费老八，那只手是生铁的



日本记者和他的设备



便携式数字影像编辑机



好可爱的东东，我也想要



记者的全套数字装备，可惜不是我的

第二章 幸福的黄丝带

当记者离开E3这个色彩色彩斑斓的世界重新坐在自己的电脑前面，才发现E3所带来的巨大冲击依然深深印在脑中。记者很想把E3上展出的每一个新游戏介绍给大家，不过这样恐怕会占据《大众软件》全部的版面。在E3林林总总展出的新游戏中，我们评选出编辑部最受关注的几款游戏。也许有些游戏的上市还遥遥无期，但它们却代表着全球游戏行业发展的必然趋势。至于我们的预测是否准确，就让时间来验证吧。

冰风谷Ⅱ Icewind Dale Ⅱ

- **制作公司：** Blackisle
- **游戏类型：** 角色扮演
- **预计发行：** 2002年7月1日







由Blackisle工作室制作的奇幻角色扮演游戏《冰风谷》以其北地特殊的地理环境及超难的战斗而著称，其续作《冰风谷Ⅱ》继承了这一特点，将于7月1号发行的这款游戏会使玩家在冰天雪地的世界中找到升级和获取宝物的乐趣。

2代的背景仍在北地的十镇，1代中被消灭的邪恶势力在30年后重新威胁整个冰风谷，而玩家的目标当然就是消灭邪恶，保护北地。

《冰风谷Ⅱ》相对于《冰风谷》来说有很大改进，更多的怪物类型、强力的武器装备、超过300种绚丽多彩的法术都能让玩家兴奋不已。而最高支持1024×768的分辨率，改善的Infinity引擎也会让玩家得到极佳的视觉效果及友好的操作界面。而在这些改进中很重要的一点就是引入了第三版的龙与地下城规则。3个全新的职业：野蛮人、巫师以及武僧让玩家有更多的选择，而新增的种族甚至可以让你尝试扮演黑暗精灵（Drow）、提夫林（Tiefling）的乐趣。

当然，以战斗为重点的《冰风谷Ⅱ》最大的改进还不止如此，角色再也不会每抡一斧头就傻傻在原地呆一会儿再做下一次攻击，怪物AI有相当的提高。而引入的第三版规则对整个战斗系统有着非常大的影响，可以说完全和以前不一样。

首先，防御等级（AC）的基础值是10，而且不再是越低越好，而是越高越好。

第二，以前的THAC0完全被替换成基本攻击奖励（Base Attack Bonus），这个值越高就越容易击中敌人，而且同时影响角色的攻击次数。勇士类职业达到20级时，每回合的攻击次数达到4，命中奖励分别是+20/+15/+10/+5。

第三：豁免判定也有很大的简化，以前繁琐的分类让玩家很是迷糊，现在简化为3种，分别是：反射（对抗区域伤害魔法及躲避危险的成功率）、意志（对抗精神控制影响、魅惑等的效果）和坚韧（精神集中、对抗毒素）。

第四，技能（Skill）和特技（Feat）的引入使角色可选择多变的战术打法。任何职业都可学习的隐藏及无声移

动技能可让角色对敌人发动快速而致命的偷袭。强力攻击和顺劈砍当然是斗士必修的特技，而双武器格斗和武器专修则是培养杀人狂的特技。如果想让自己的角色做个肉盾，那么修练强壮和超常坚韧特技吧，值得注意的是，以前的武器熟练技能也完全被特技取代，而且使用武器不再受到职业限制，比如法师也可以使用巨剑参加战斗。

第五：增强的愤怒之心模式。和《冰风谷》不一样，愤怒之心不再只是纯粹挑战高难度战斗，这种模式下角色可以升到30级（而普通模式只能到15级），此外，超过100种的强力物品也只能在愤怒之心模式下得到。

第六：随机宝物系统。每个魔法物品都有一个等级，而玩家杀死的怪物同样对应每个物品等级都有一个值，这使得怪物身上所携带的物品类型更加多变，也使魔法宝物的出现几率更高，不会再像以前那样杀了N个地精后得到的只是一大堆毫无价值的手斧。

第七：自动调整遭遇敌人的难度。和以前遇见敌人的固定性不同，《冰风谷Ⅱ》会相对于玩家的等级和队伍人数自动调整怪物的等级，这种人性化的设置会更吸引玩家。

以前《冰风谷》以其简单的情节、明快的战斗吸引了不少玩家，使其成为继《博德之门》、《异域镇魂曲》和《辐射》外的奇幻大作，如今《冰风谷Ⅱ》再次和Neverwinter Nights一起成为本年度E3大展上最受玩家期待的AD&D游戏。







模拟城市4 Simcity 4

- **制作公司：** Maxis
- **游戏类型：** 策略
- **预计发行：** 2003年初

在1989年，Maxis为玩家们带来了一个崭新的游戏类型。在动作游戏充斥着电脑游戏世界时，《模拟城市》的确给业界带来一阵清风。时隔多年，Maxis在于2000年制作了《模拟城市3000》的资料篇后，终于在今年4月宣布《模拟城市4》的开发，并在此次E3上展出这款游戏，就目前的开发进度来看，一些新增的元素的确十分吸引人。

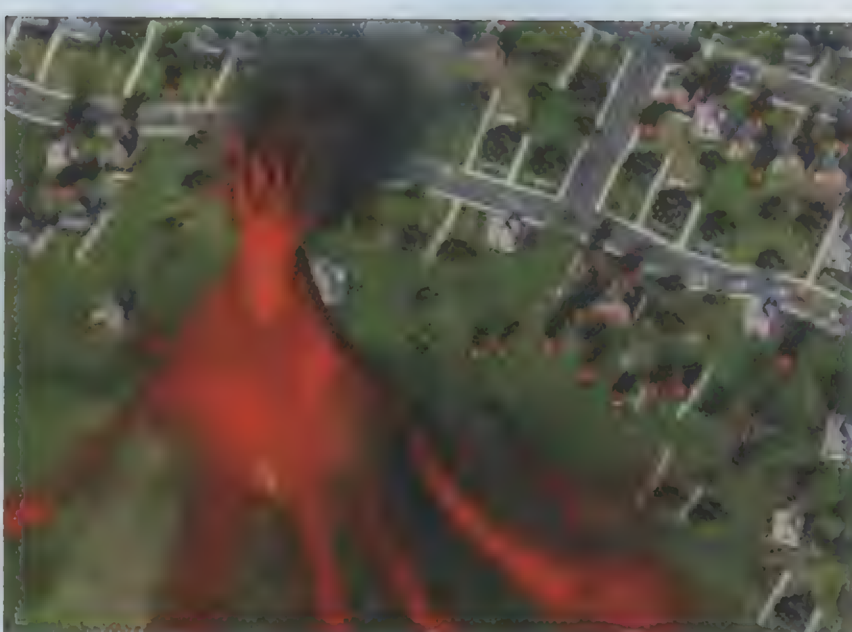
事实上，以往的“模拟城市”系列更像一个地产经营游戏，玩家不得不想尽办法提升土地价值。所以在《模拟城市4》中，制作小组希望除了创造成就感外，还能带给大家一种模拟人们正在城市中等你去支援的感觉。《模拟城市4》将会提供一个“我的模拟人”的选项，可让玩家看到城市中的模拟人都在做些什么。除了建立良好的供水系统、供电系统、商业系统等满足模拟人的生活需求，新的交通系统还允许玩家设定路灯的开放时间；新的教育系统也改善了以往系列中的不合理，只有在居民区周围修建学府才能提升该地区的文化水平，再也不会出现几百座学校挤在一块以便达到教育需求的情况了。玩家还可以利用工具设计不同的地形，甚至随意更改城市的环境，如截图中大家所看到的雾天效果。

《模拟城市4》的最大改变在于，此次玩家可以削减薪水支出，工业城市看上去不会再单调且毫无生气。所有的这些归功于一个崭新元素的运用——“支撑物”。比如说发展好邻近建筑群或城市，大型游戏池和壮丽的景观等将会带动周围居民区的发展，你可以在该居民区内看到公园和红鹤，即使这片居民区并不富裕。最棒的是你可更进一步观察城市里的每一个部分，从而决定将哪个地区改建成为繁荣场所，也可忽略某个地区来激









怒居住在那儿的人们。当你拉近距离观察时，你将会发现它们和现实中的城市几乎无异。

此外，《模拟城市4》作出的一项重大改变就是，城市间将会产生互动。这并不是像以前版本那样，在城市边缘铺设马路或其他交通方式便可与其他有名无实的城市进行交易。这次，所有的城市帝国将由玩家一手建造。简单说，就如《模拟人生》一样，《模拟城市4》将会给玩家一张用数字定义不同版块的地图，这意味着玩家们可以建立一片巨大的城市群！更棒的是，城市之间可以分享资源、进行贸易等。《模拟城市3000》的最终目标是让玩家建立一个如纽约般宠大的主要城市，而《模拟城市4》能给玩家一个建立各种风格各异的城市的机会。

Maxis宣布《模拟城市4》将于2003年初推出，此外还有各位模拟Fans们翘首以待的《模拟人生在线版》。在EA公司现场演示的大屏幕前，这两款游戏的宣传片都非常抢眼，分别强调甚至夸大了各自的新特性，不少观众甚至坐在地上反复欣赏它们的宣传片。在E3会展上，Maxis的程序员还透露一款新游戏已经在开发之中，玩家要做的只有耐心等待，毕竟Maxis从未让我们失望过，不是吗？



侠盗猎车Ⅲ

Grand Theft Auto Ⅲ

- **制作公司**：DMA DESIGN
- **游戏类型**：动作
- **预计发行**：2002年6月

确切的说这个游戏并不是简单的动作冒险类游戏，因为其中包含大量竞速、射击乃至模拟成分，当这些错综复杂的游戏元素美妙地融合在一起时——游戏史上规模最为庞大的作品出现了。

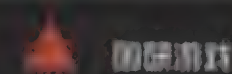


《侠盗猎车Ⅲ》（以下简称为“GTAⅢ”）的世界观设定为一个现代都市，与现实世界一样，这个城市中的一切都按照自己独立的规则运转，你可以看到行人为生计奔波劳苦、车辆在交通规则的调度下行进。

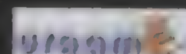
游戏名称已经告诉玩家，这是一款以汽车为主题的游戏，没错，盗取这些汽车就是玩家最基本的游戏方式，无论是私家车













库内的豪华跑车，还是街头的冰激凌车，都可成为玩家众多赃物中的一样。游戏提供50种以上的汽车，每种都有至少5种以上的型号变化，只要你愿意，你都可以将它们据为己有，当然有时不必等到夜深人静时再开始“干活”，你甚至可以手持凶器“借”辆回来玩玩。这些车都具备不同的物理特性，当玩家开始驾驶它们后，你可以体验到GTA Ⅲ的竞速部分完全可独立当成一部专业RAC游戏——车辆具备逼真的物理效果，任何撞击都会根据受损部位与受损程度的不同而对玩家的驾驶造成影响，而甩尾、侧滑等只有在专业赛车游戏中才能够表现的物理效果也将得到绝妙再现。

这款游戏的背景极其简单——玩家在这个世界中的虚拟化身可不是什么善男信女，而是一个恶贯满盈的匪徒，你的任务就是尽可能地制造混乱、破坏。游戏完全开放，没有线性RPG游戏情节的束缚，玩家可以体验到无与伦比的虚拟体验。当然你不可能在游戏开始时就穿梭于城市的大街小巷，因为整个世界实在是太庞大了。起初玩家从工业区登场，所接触的汽车也是最破旧的垃圾车，主角在这里接受各种任务，偷窃汽车换取报酬，然后进入下一张地图。完全开放的情节设定造就了游戏极高的自由度。



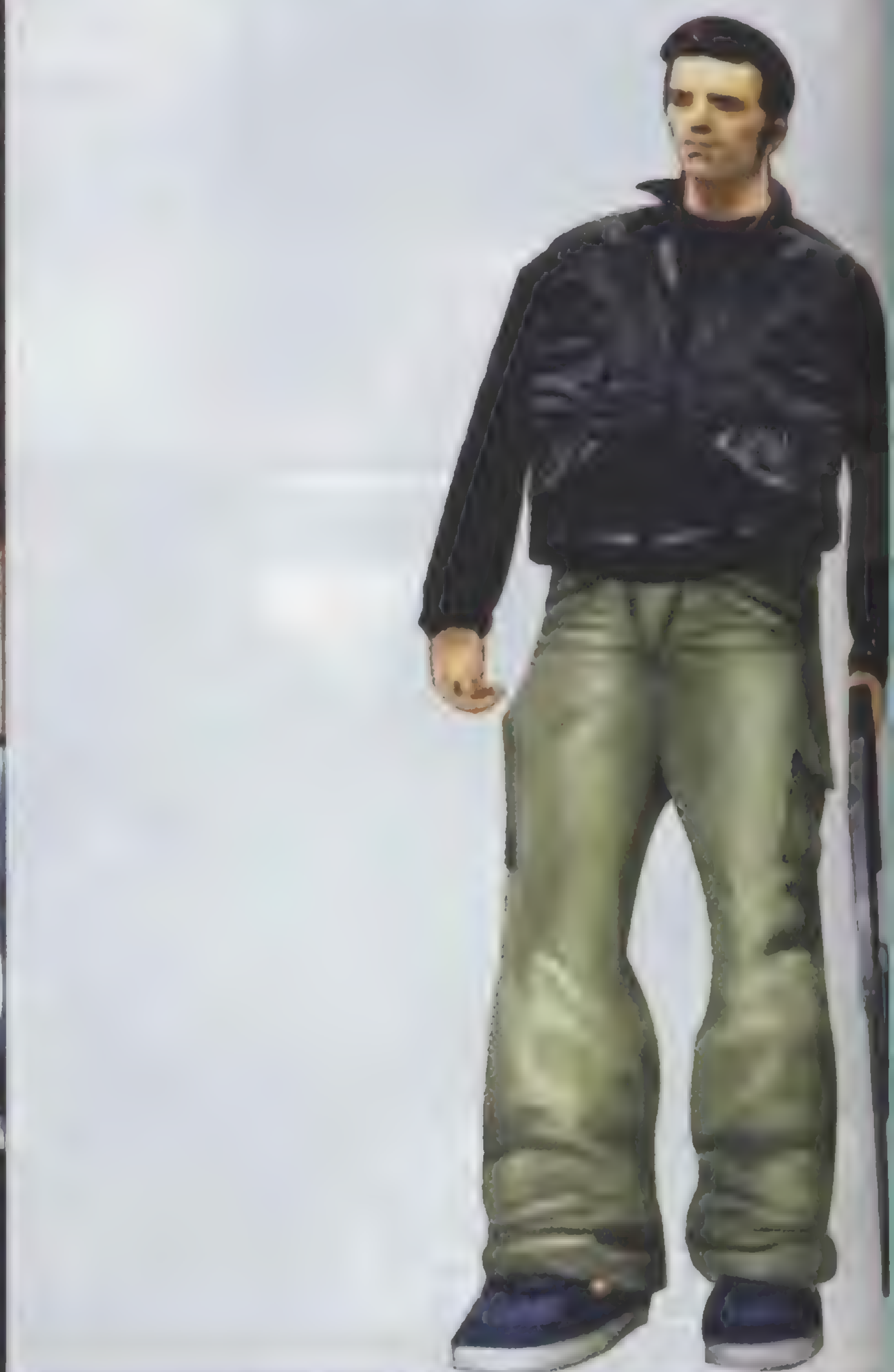
从赤手空拳到肩上扛着火箭炮，游戏过程中将出现几十种武器供玩家大肆破坏，为了满足暴力狂们的独特爱好，制作小组特地将这个游戏世界中的一切都设定为可以破坏，你可以朝着任何游戏中出现的物体发泄火力，当然用这个功能可以干出更加毛骨悚然的事情——游戏中的敌人在被杀死后尸体并不消失，相反如果你对他继续攻击其形态还会继续变化……



战斗中有一个辅助瞄准系统，这个系统的设定有一点像《VR战警Ⅲ》，能自动报告敌人的位置，按动一个键就可完成对敌人的锁定，不过这是为了在PS2版上照顾第三人称视角下手柄无法完成准确瞄准时所采取的折衷做法，在PC版上反而让鼠标无用武之地，使得游戏的射击感受变得平淡很多。好在这个游戏实在太优秀，相信这点微不足道的缺憾不会让你感到不爽。

此外，劝告各位朋友，6月天人容易上火，在玩这个游戏时一定要适当进行心理调节，因为——每一个置身其中的玩家在关机之后都有上街破坏一番的冲动。







魔兽争霸Ⅲ War Craft Ⅲ

- **制作公司：** Blizzard
- **游戏类型：** 即时战略
- **预计发行：** 2002年6月28日

记者并不是刻意要强调一遍这个众所周知的名词——暴雪公司只出精品，在所有有关这个即将推出的游戏所引发的话题中，其品质好坏根本不是讨论的重点，玩家更关心游戏推出的日期——暴雪公司跳票是出了名的。

千万不要把这个游戏当作《星际争霸》（尽管都是暴雪做的），那群游戏精英原本计划要在游戏中设置6个种族，其实对这群天才来说，这个游戏本身就是个挑战，按照他们自己的说法，这是暴雪第一次用纯3D引擎做游戏，是一个全新的飞跃，这意味着他们今后的发展方向。这些从测试版能大概反映出来的——例如全新的“维修费”概念，部队越多采矿效率越低；限制肆无忌惮的扩张打法；英雄等级提升与魔法应用冲淡了军队以多取胜的概念；盟友之间的资源共享等。非常明显，暴雪竭力将《魔兽争霸Ⅲ》做成一个游戏而不是真的要作为某种比赛用途，尽管有消息说WCG或者其他电子竞技大赛组委会考虑在将来什么时候把它列进比赛项目。这个消息只是为游戏做了一个公证：魔兽争霸仍保持合理的平衡性。







平衡性已成为衡量RTS的关键，暴雪对测试版本的不断升级也证明这一点：从他们在E3上展示的版本来看，4个种族设置还不够平衡，为此暴雪正在三天两头地修补。在目前这段时间内，亡灵族在不断被削弱，舆论认为暗夜精灵也该减弱才对，这对忠实于魔兽系列最传统的人族与兽族玩家来说是个好消息。国内普遍流传的一种说法是，在魔兽中用人族好的一定是高手，这个说法的主要原因是许多外国游戏职业高手都在用人族。诸如此类的误解有不少，很多玩家疯狂地造火枪手，在指挥作战时展开微操作，有的玩家居然派一个英雄率领4个农民到敌人基地前造箭塔（Building Rush？），我并不是说大家星际玩得太多，但游戏终归要以游戏的态度对待，一款新游戏推出后可钻研的地方很多，何况暴雪做的游戏决非看上去那么简单。

提到画面，我想不需要多作评价，暴雪的美术制作已经无法用一个“好”字来形容，尤其是在看过《魔兽争霸Ⅲ》的动画后，相当数量的群



体认为，暴雪该去制作一部电影而不是游戏，非常幸运的是他们选择了后者。很多制作已真实到不能再真实的地步。一些细微的视觉特效为整个游戏世界增色不少——作战单位在走过地面时会留下痕迹，单位走过水面会溅起水花，而在深水区域偶尔还会看到鲸鱼游过。我不知道那些需要花费多久的时间——做什么像什么不是说说这么简单。

暴雪在E3上称《魔兽争霸Ⅲ》将在6月28日上市，这个承诺兑现的可能性很大，当你看到《魔兽争霸Ⅲ》时，你会觉得世界的命运就在你的掌握之中。

记者在会议现场看到，即使《魔兽争霸Ⅲ》的测试版已经公开很久，但Blizzard的试玩展台前依然始终人满为患，暴雪在本届E3上另一部大出风头的作品——《魔兽世界》（World of Warcraft）也开始有了试玩，在专题网络游戏的部分我们将介绍到它。

COUNTER STRIKE CONDITION ZERO

反恐精英——零度危机
Counter Strike: Condition Zero

- **制作公司**：Gearbox software/Sierra
- **游戏类型**：第一人称射击
- **预计发行**：2002年夏

它无疑是目前最值得期待的FPS超级大作，年初，Gearbox software放出大量的游戏图片，而最让人激动的莫过于4月初公布的几段游戏视频，从这些影音资料上可以看出，《反恐精英——零度危机》（以下简称为CZ）已经有了很高的完成度，甚至国外的很多PC游戏杂志都公布了CZ的发售时间——4月30日，可惜雪乐山决定拿它参展，这个游戏的发售得等到E3之后了。



从目前能够得到的影音资料上看，由于本作大约20个左右的任务包含有大量户外场景，游戏制作小组对原先引擎进行了修改，半条命引擎的空间压抑感一扫而空。CZ较大的突破在于首次让半条命引擎能够处理出逼真的户外场景，不少人认为半条命引擎所创造的巨大空心盒子根本就无法达到DF那样的野战场景效果，即便是《荣誉勋章》在这方面的表现也很有限，而CZ确实做到了。在游戏中有一关任务发生在南极，白雪茫茫的南极冰原与蓝天交汇于地平线，真的让人感到自己完全摆脱了游戏规则的束缚；第二点突破在于颜色的使用，以往QUAKE类游戏容易让人发昏的主要原因就在于用色单一，大绿大蓝像不要钱的油漆一样到处涂刷，CZ中这方面就得到很大的改进，场景中的用色比较合理，即便在阴暗的地下室内，墙壁上恰到好处的一抹翠绿、奶黄就让人的视觉神经感觉到一丝清新，动态光影的使用让玩家不会在相同场景中产生厌倦感。此外在演示视频中还出现一段在日本神社（不会是那个……）中发生的反恐任务，簇簇樱花伸出紧闭的大门，虽然细看那些花朵只是简单的多边形，但是真让人感觉到“满园春色关不住”的诗意。



毫无疑问单人任务是游戏的核心与卖点，而玩家的计

算机对手并不是全新设计的恐怖分子，他们其实就是最富盛名的机器人程序PodBot—CZ完全可以当作是多人模式主程序＋PodBot的产物，可见制作者依旧将多人模式当作游戏的灵魂。而玩家也完全没必要对单人模式失望，因为原先就拥有优良AI的Bot们被优化得更加合理。设计者Markus Klinge修正了上一版本机器人爆头准确率太高的Bug，并让Bot的跑位变得让人捉摸不定，玩家们的守株待兔也将变得无用武之地，同时还根据40个任务中地形的不同为Bot设计了战术AI，绝对满足CS高手们的自虐心理。

每个任务章节开始前，在武器采购、火力配置、人员选择方面都要求玩家做到事必躬亲，狙击手、重武器手、突击手等角色是由初始人物的属性决定而非靠所配置的武器，玩家要将现有装配通过合理方式进行配备，达到反恐小组整体作战能力的最优化。CZ与《霹雳小组》、《彩虹六号》最大的不同在于玩家可在游戏中拥有很高的自由度，不必在特定段落受游戏设计者既定过关条件的左右。



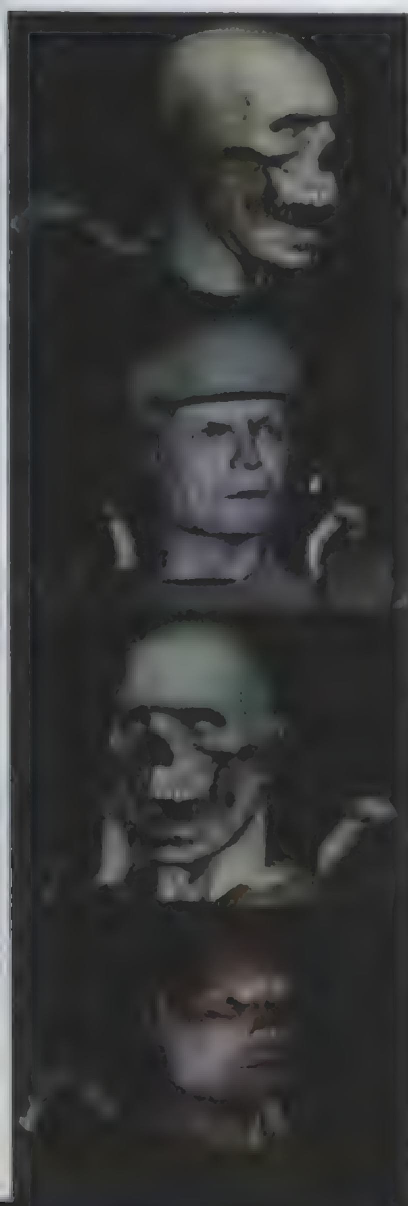
在战术方面，玩家在游戏中可以通过数字键弹出命令的方式对同伴进行操控，除去冲锋、掩护、支援这些常规操作，游戏中的命令将比前作多出一倍。而这样就产生一个问题，即玩家在紧张的战斗中是否有时间完成整体指挥，这个还要等最终版本游戏出现后才能定论。而新加入的服装、武器、反暴装备相信各位玩家已从各类前瞻上看到它们的用途，毫无疑问，游戏方式将随着这些新装备的不同组合而变得更加丰富多彩。

我们还要等多久不得而知，从某种意义上讲，我个人倒是很希望E3大展早点结束。



毁灭战士Ⅲ DOOM Ⅲ

- **制作公司**：id Software
- **游戏类型**：第一人称射击
- **预计发行**：2003年



自从1993年id Software推出第一代的DOOM以来，这个游戏就同id Software的Wolfenstein、QUAKE这些经典游戏一样成为第一人称动作游戏中的楷模。时至今日，这个游戏的影响力已经远远超出其原始载体PC机，延伸到包括PS2、XBOX甚至是NGB平台上。而本届E3就是玩家揭开DOOM Ⅲ神秘面纱一睹芳容的绝好时机。

在Activision公司的展台下，id专门为DOOM Ⅲ制做了间密封的大屋子，玩家们要排队才可以进去。据说里边在放映DOOM Ⅲ的宣传动画，真够故弄玄虚。直到5月24日下午主题为“窥探：深入热门新品的研发历程”的会议上，在id公司关卡设计师迪姆·威利斯（Tim Willits）的讲解下，记者才得以见到DOOM Ⅲ的演示片段。演示很短，其中有一段镜头显示在一个厕所中，一只怪兽在拖走一个尸体的影像。到现在为止游戏仍没有给我们展示出具体的运行界面形态，但仍可感受到它超人一等的实力。画面场景3D化和电影化恐怕应该算是这一代游戏最大的特征了。相信到今天已没有人会怀疑能够创造



出Quake Ⅲ：Arena的id Software会在游戏场景的功夫上显示什么不济。而事实上游戏DEMO和演示动画中所展示的真实灯光和高度细腻的人物足以让人赞叹不绝。一向以血腥和暴力著称的DOOM这次更注重气氛的塑造。在会上，威利斯特别强调说，id非常看重图形要素，即时光影效果并不仅仅是技术的反应，更重要的它是游戏中塑造气氛的良好素材。

那么游戏要塑造的气氛又是什么呢？彻头彻尾的暴力快感么？对，但又不全对。在尖刺恶魔、小鬼和使用鞭子的人形怪物这些熟悉的怪物身影中，你可以找到这个游戏一贯的暴力风格，但又会发现它已经大为不同。在演示动画中游戏通过电影般细腻的效果表现出的这些怪物的残忍行为让人瞠目结舌，但事实上它并不能代表在游戏的第一人称视角下还能保持这样的效果，而全屏出现大量怪物也不现实，因为游戏即使是在新的引擎下，要在3D场景中同时处理那么多的怪物像素也异常困难。可以肯定的一点是，这些将是游戏气氛不可缺少的组成部分，就如同id Software的CEO Todd Hollenshead说的："我们的目的是要聚焦你的全部注意力，而我们给游戏定下的主题就是，让你去体验恐怖！"

本届E3上DOOM Ⅲ所透露的内容并不多，这多少有点让大家失望。记者预测在2003年这款游戏上市时，能够登上欧美各大游戏榜的榜首是可以肯定的，但要逾越DOOM Ⅱ所建立的高峰，以及QUAKE Ⅲ所建立的FPS竞技准则，恐怕就相当困难了。DOOM Ⅲ将把图形演算保持在GeForce3下平均30fps的稳定帧速，这和QUAKE所保持的100fps显然有着明显的差距，那么这意味着它对游戏硬件的要求还会一如既往的高，这对玩家来说是一件很苦恼的事情。

玩家是一种奇怪的动物，当他们所喜爱的游戏的下一代终于到来时，他们会对它的变化感到惊讶和反感，但如果这个游戏缺少变化，他们会冷酷地抛弃它。



古墓丽影——黑暗天使
Tomb Raider: The Angel of Darkness

- **制作公司**：Eidos
- **游戏类型**：第三人称动作
- **预计发行**：2002年11月15日

就像柯南道尔笔下的福尔摩斯——已经在山崖中神秘失踪，却又不得不在回忆录中出现，当回忆录编不下去时，作者又不得不写出《归来记》，让他重新（并且是从西藏）复活——同样诞生在英国的劳拉·克劳福特也成了现代的福尔摩斯，失踪之后又一次不知羞耻地出现了，并且要在PC、PS2和XBOX上同时出现——唯一不同的是，并没有人逼Eidos这样做。



提到《古墓丽影》，各位可能会对它有各种各样的看法，但无论怎样都不能否定一个事实：它是游戏界迄今为止最成功的游戏之一。自从1996年推出以来游戏涉及到各种平台，3000万份拷贝就足以证明《古墓丽影》影响之大已超出游戏的范畴。而主女角劳拉也成为游戏圈中最耀眼的女明星，她那优美的身材和敏捷的身手一举让她登上《时代周刊》，成为虚构的风云人物。

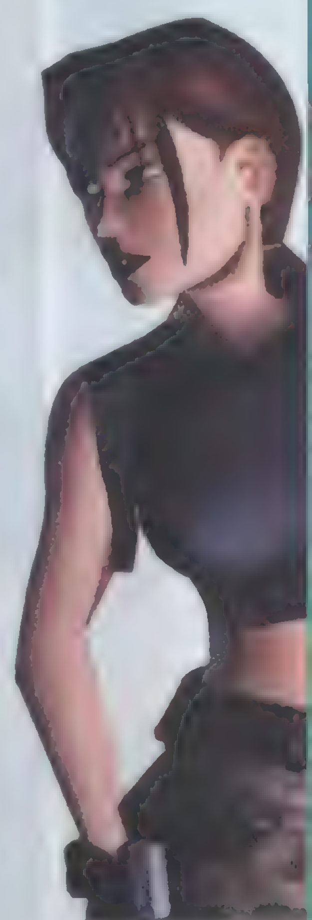
本届E3大展上我们又得到了该系列《黑暗天使》的最新消息，从中我们了解到《黑暗天使》的序幕和《最后的启示》的结尾衔接在一起，老玩家将会从《黑暗天使》中了解劳拉是怎么逃脱危险的。《黑暗天使》将分为三大独立板块，每一个板块在情节、场景、经历上与其他两个板块都大不相同，不同的板块将带给玩家独特的冒险体验。《黑暗天使》还满足老玩家期待已久的愿







望，在新作中加入一位叫作Kurtis的互动角色。这位新人和劳拉最大的区别在于他擅长战斗，玩家能在第三个板块中亲自操纵Kurtis，利用Kurtis独特的技能（擅长战斗）和武器（飞刀）来帮助劳拉完成任务。虽然Kurtis的出现仍然无法实现两位玩家共同奋战，但他却对整个游戏的娱乐性有着举足轻重的作用。另外《黑暗天使》中还加入大量的RPG元素，玩家能够和游戏中的NPC对话来获取各种信息。官方人员还声称聪明的玩家不和NPC交流虽然也能通关，不过游戏中30%的隐藏情节无法玩到。这样设定就是为了鼓励玩家来不断探索隐藏的情节，从而使《黑暗天使》的重复可玩性得到极大加强。而《黑暗天使》最大的亮点是制作小组借助新的硬件系统重新设计的全新引擎。本届E3现场提供试玩的《古墓丽影——黑暗天使》是PS2版本，记者上手操作了一下，感到老朋友劳拉身体的线条又柔和许多，身材也不再像蚂蚁那么夸张了，动作更加真实，转身的动作极其细腻，不再是生硬的蹿动。PS2主机在烟雾效果的处理上有很大优势，所以游戏场景气氛看起来渲染也比较成功，但归根结底，它只是另一部“大作”而已。记者就此游戏对Eidos现场的工作人员进行采访，想了解这部作品与以往的“古墓”系列有什么本质区别。对方也只是说：女主角劳拉由超过5000个多边形重新进行绘制，成熟女性的身体特征在劳拉身上都得到完美体现，特别是眼睛和嘴巴比前作更加性感迷人。在场景方面，《黑暗天使》还加入动态灯光和阴影系统，不仅使自然变化的天气特效非常逼真，就连巴黎卢浮宫等真实场景的一草一木都尽收眼底，在黑暗地区你甚至能利用手电筒来帮助自己前进……更好的图像、更多的服装，有陈词滥调的嫌疑。记者当时最想知道的问题是，《古墓丽影》这一系列究竟哪一代的销量最大？Eidos这样频繁地生产“劳拉”或许有它的理由，但Eidos毕竟不同于Lucas Arts，《古墓丽影》的文化效应还远不如《星球大战》那样强大和稳固。在本次大展中我们还了解到《黑暗天使》已定于今年11月15日推出，制作小组也誓言要将《黑暗天使》塑造成史上最完美的《古墓丽影》。另据官方透露《古墓丽影》电影续集也定于2003年6月公映，这一切对于任何古墓迷来说应该只有兴奋和期待吧！最后值得一提的是《印第安纳琼斯》续集《帝王陵墓》也在E3大展上卷土重来，两款冒险巨作到底谁能重收河山？我们将拭目以待。



COMMAND & CONQUER GENERALS

命令与征服——将军
Command & Conquer: Generals

- **制作公司**：Westwood
- **游戏类型**：即时战略
- **预计发行**：2002年底



玩家们对3年前推出的《命令与征服——泰伯利亚之日》褒贬不一，但这个游戏在发售后还是登上销量排行第一的宝座。事隔3年，在推出了《命令与征服——叛逆者》这个C&C史上第一个第一人称射击游戏之后，Westwood又发布了预定在今年年底登场，号称即将开创C&C新纪元的3D RTS游戏《命令与征服——将军》的消息。2002年的E3大展将







是这个新产品崭露头角的起点。本刊记者也对这款游戏相当关注，因为在这款游戏中，中国首次作为一方独立阵营出现在C&C系列当中，并且作为强大的反恐力量出现。

Westwood的制作人Mark Scaggs在本次E3大展的一个媒体会议上为大家展示了这款游戏的最新情况。

《将军》被定义为完全不同于过去C&C和RA的作品。在这款游戏背后，几乎集中了西木头甚至是EA的主要精英力量。除了过去C&C的名气和保留了一些经典的C&C与RA的游戏要素，这一代的C&C并没有从过去的辉煌中吃下多少东西来填充自己的肚子。游戏将背景设定在C&C与RA之间的时期，并且放弃GDI和NOD这两大军事势力，而是设计了三方主阵营：中国、美国为首的盟军以及全球解放组织（GLA）——看到这里，大家似乎已经了然，一向喜欢戏说政治的Westwood有拿“9.11”事件赚钱的嫌疑。在游戏动画演示中，你甚至能看到电影《黑鹰行动》中的场面。

好了，我们不如说说游戏中更令我们感兴趣的地方吧。游戏完全3D化，并且“真正”使游戏具有3D游戏应该具有的意义，而不再只是单单为在游戏时能转动视角而已。在游戏演示中，记者甚至看到类似于《盟军敢死队》中的细节战术运用。新的引擎为游戏带来极为逼真的临场效果。游戏引入空对空的战斗概念，巨大的建筑物和真实的物理表现让目前其他游戏引擎望尘莫及。玩家不但可以派兵进驻这些高大的建筑物，甚至可以在这些建筑屋顶放置步兵炮台和降落直升机！游戏增加众多全新的元素：真实的世界格局设定、细致的地形和环境互动、惊人视觉效果的爆炸等。这一切都竭力在让游戏中的事物向现实靠近。

游戏中的三方阵营在实力上差距不大，但在兵种特性上却各具特色，首次出现的中国阵营显然是游戏中最受玩家关注的一方。在兵种和武器设计方面，中国作为独立存在的一方军事势力具有不少独特优势，像宣传飞艇、黑客以及中国运兵车之类从来没在C&C系列中出现的装备此次也会在《命令与征服——将军》中出现。记者在现场观看演示时，出现了几个有趣的花絮，当鼠标点击到中国主基地时所发出的声音竟是伴随着嘈杂人声的广东民乐，而中国步兵在列队冲锋时，竟发出排山倒海的“噢……”声——就像我们在革命战争片中看到的那样，看到这些，会场观众们都发出善意的笑声。

到目前为止，游戏的不少部分都还在测试和完善之中，预计到8月可能推出试玩版，游戏正式版将在圣诞节推出。记者有一种很强的预感，Westwood这员RTS老将一定会在这款作品中为即时战略游戏的发展作出新的贡献。毕竟，当我们看到C&C这几个字时，想到的就是这些——更多的坦克、更多的冲锋和更多的爆炸，我们并不想它变成《星际争霸》。



神话时代 Age of Mythology

- **制作公司**：Microsoft
- **游戏类型**：即时战略
- **预计发行**：2002年年底/2003年年初

时代系列如今已经泛滥成灾，以至于它都要成为一种一成不变的格式了。就在各个制作小组依然靠原先的创意想从市场里再捞点什么时，开创这一辉煌系列的协奏曲（Ensemble）小组

却把目光转向另一个更为广阔的角度：充斥着神怪的幻想世界。

首先，你必须从3种不同的文明：埃及、希腊和挪威中选择一个，供奉其信仰的神明，以此达到在战场上召唤强大的怪物帮助己方作战的目的。牛头怪可以用头上的角把敌人顶上半空，独眼巨人的拿手好戏则是把敌军高举过头后扔出去，狮鹫能抓着己方士兵越过敌人的城墙，而霜巨人能够用冰冷的呼吸把敌方部队冻住，美杜莎擅长石化她所凝视的部队，而阿努比斯则可以越过障碍物直接达到目的地。然而，这些不过是神话传说中常见的怪物而已。玩家更重要的任务还是向主神们祈祷：拉神、宙斯和奥丁。你可以借助祈祷得来的神力朝对方头顶上投掷流星雨、刮起龙卷风、将海洋冻结成冰，或用日食将世界陷入黑暗的恐惧之中。



游戏的单人任务共有40多个。你将带领部队从希腊海滩上的特洛伊之战转战到埃及的金字塔，甚至是位于阴曹地府的冥河。在这一过程中，古代神话中的英雄：阿加克斯、奥德修斯以及女武神瓦尔基里，都将加入你的阵营。这些英雄大多比一般兵种有更强的攻击力和更高的生命值，同时还具备某些可为己方部队加权的特殊能力。英雄的训练也与众不同，埃及的英雄在游戏一开始就会存在，希腊则必须在自己的镇中心训练英雄，而挪威人必须通过在战场上训练平凡的士兵，才能将孱弱的凡人训练为受神恩惠的英雄人物。



最重要的一点就在于，游戏将完全以三维图形加以表现，就记者从E3现场了解的情况来看，它不但没有背离《帝国时代》系列的那种图像美学，在图像的细腻程度上更是焕然一新。神明施放法力时的咒语、水面的流动效果、兵种的移动和动作均显得流畅、平滑和惊人。记者在试玩展台上很快就能熟练地操作它，因为《帝国时代》传承下来的那套被奉为经典的游戏模式依旧保留下来。你还是得按部就班地采集资源、建造设施、训练部队、四处征战。变化比较大的就是，关卡和关卡之间再也不存在生硬的衔接和读取，所有的任务都将由即时演算的过场动画连接。



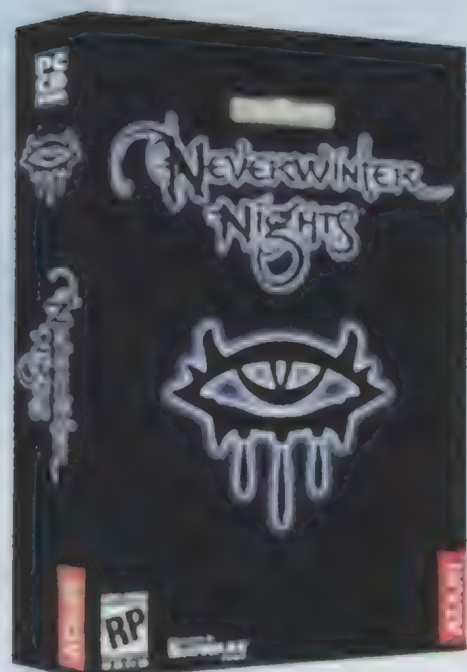
游戏性方面，为了达到平衡目的，协奏曲小组将原先的第一和第二时代划归为一个时代，这样使玩家在第一时代中就能有更多的选择。而相应地，在游戏初期你就可以建造神庙、召唤神话生物、施放神力，第一级文明的攻击也将变得更为有力。可以说，从某种程度上而言，它杜绝了人海战术与兵力积攒前长时间蛰伏所带来的弊病。记者在现场采访的几位试玩者都表示，这款游戏给他们的印象比最早想象的要好许多。

国家的崛起 Rise of Nation

- **制作公司：** Microsoft
- **游戏类型：** 即时战略
- **预计发行：** 不详

同是在Microsoft Games的展台中，记者还看到另一款2D+3D的即时战略游戏Rise if Nation。有些媒体将它译为《国家的崛起》，但记者第一次看到它的英文名字时差点笑了，我想到的词汇是“民族的腾飞”。它看起来实在太像《帝国时代》。幸运的是这款游戏的开发单位BIG HUGEGAMES的制作者都在现场，该工作室的负责人Brian Reynolads为记者热情地讲解这款游戏的特点，并请工作人员详细指导记者对游戏进行了试玩。

概括地讲，这款游戏区别于其他同类游戏的主要特点是：它有了国界的概念，一切生产和开发都要在自己国界之内，换句话说游戏结合了文明的特点。据工作人员介绍，游戏的开发引擎也曾有文明系列的制作者参与进来。在游戏中知识也是一种资源，它将“帝国”的科技树进行合理改造。游戏的作战也相当科学，当部队按既定阵型排好并准备冲锋时，你将鼠标指到敌军单位上，在敌军单位周围会出现我方选中部队的阵型亮点，你可以移动鼠标选择从敌方单位的哪个位置开始实施打击。游戏将可以从石器时代一直进化到现代——它可不是另一部《地球帝国》哦！



无冬城之夜 Neverwinter Night

- **制作公司：** Bioware
- **游戏类型：** 角色扮演
- **预计发行：** 2002年6月25日

仅仅局限在纸与笔的角色扮演游戏和将掷骰过程智能化的电脑游戏相比到底有什么不同呢？这很难说。对忙于计算零值命中和伤害加权的传统游戏迷而言，不能钻电脑的空子将属性值变得最高完全是一种罪过；而较之大部分终日存储和读取的玩家来说，他们更庆幸自己能够随心所欲地在游戏世界里体现自我个性，而不用受制在计算机的摆布之下。

我们目前所知道的无非是《无冬城之夜》在3个方面上的锐意创新：赋予玩家以地牢城主的能力、使用第三版龙与地下城规则，以及类似纸上角色扮演的开放式线性剧情。扮演地牢城主和借助游戏中附赠的编辑器过干瘾完全不一样，地牢城主的存在决定玩家的一举一动：是否遇敌、是否和其他角色互动、是否成功地做出动作等。可以说角色走路时会不会给绊一跤都完全看地牢城主的心情。第三版龙与地下城规则则使游戏的便利成为可能。经过近几十年的调整和实践，新版的龙与地下城规则已在某种程度上达到平衡玩家角色和非玩家人物互动的作用，因此更适合用于电脑角色扮演游戏的线性化：这也是历史上纸上角色扮演游戏和电脑角色扮演游戏争执不休的主要问题之一。在电脑中，人物的动作，即便是最最普通的行为，有时也会因为游戏引擎的限制而被局囿在用过场动画表现上。相对而言，纸与笔的玩家却有更高的自由度，可以在很大程度上在冒险世界里发挥自己的想象力，用近乎为所欲为的放荡不羁充实它：比如说，挥动斧子时一不留神将队伍里的魔法师给剁死……





然而，现阶段的电脑还无法像一个天马行空的脑袋那样对玩家的荒唐行为作出相应的反应，所以《无冬城之夜》不会允许你心血来潮地跳进河中游泳、让小偷飞檐走壁以免被发现，或是利用法术和魔法物品翱翔天际什么的。尽管如此，最多64人的线上容量也已经叫人



垂涎不已了。由于并非像从前的《博德之门》或是《异域镇魂曲》那样采用最多6人组队的方式进行冒险，所以《无冬城之夜》更倾向于单枪匹马勇闯地下城——这一点我们在BioWare早先公布的片头视频中就可以看出来：张着魔法弓的游侠谨慎潜入阴森的地牢入口，步步为营的他在遭到牛头人的偷袭后果断地抽出宝剑，射杀变成了缠斗、埋伏让位给肉搏，而这种酣畅淋漓的单人战斗快感在之前的电脑角色扮演游戏里很难体会得到。

自然，三维化也是游戏中最为引人注目的特色之一。一直让BioWare自豪不已的Infinity引擎不管怎么说只能体现固定光源的预渲染效果，而新的3D引擎却允许让诸如火把这样富有生气的物件点缀游戏的气氛。

这款由天人互动代理的游戏将在6月25日与国内玩家见面。



虚幻II Unreal II

- **制作公司**：Legend Entertainment
- **游戏类型**：第一人称射击
- **预计发行**：2003年第1季度

在第一人称射击游戏的领域里，《半条命——反恐精英》和《雷神之锤Ⅲ》借助其超人气的表现牢牢占据着老大和老二的位置，Infogrames Entertainment于1998年推出了《虚幻》，曾一度引起玩家们高昂的热情，《虚幻——锦标赛》上市后，其丰富的内容甚至远远超过《雷神之锤Ⅲ》，但这个叫好不叫座的游戏最终还是被CS和Q3以耐玩性和游戏性打败了。在今年的E3大展上，Infogrames Entertainment挟《虚幻Ⅱ》卷土重来，誓要与Q3、CS一拼高下。



人物之间的互动性一直是FPS游戏中一个较呆板的课题，但在《虚幻Ⅱ》里，玩家将不再被限制于在给定的几句对话里作出选择。举例来说，你对某个NPC提出问题的回复时间长短将影响到对方态度的变化，如果你用了很长时间才予以回答，那个NPC就可能会生气或是干脆拂袖走开（很人性化）。另外，你还可以打断别人的谈话或在交谈的同时再和第三个人打招呼，通过这种设计方法，开发小组相信能形成一种简短却更富互动性的良好氛围。与大多数FPS游戏相比较，《虚幻Ⅱ》具有更多的互动性。玩家可以在执行任务中与船员们交流思想，有时也可亲自和一些NPC进行交谈（大多数情况是由船员与他们联系），同时还可对某些情况作出自己的判断和选择。通过这种方法的处理，极大避免了以往那种毫无互动性、完全靠乏味的动画联系的表现手法。



当然，与前作比较起来最大的改进还体现在全新的图形引擎上，为了使《虚幻Ⅱ》更加真实可信，Epic的程序员和Legend的设计者联合对一代的引擎做出完全改动。在新游戏中，由于采用新型网格着色和硬件Brush技术，用于描绘环境和人物的多边形数量将以成10倍的速度增加。增强的地形系统使得处理更宽阔区域的功能得以实现，人物的动作也使用一种新型的骨骼系统，从而能够创建出更加复杂的人物3D模型和数量更多、复杂度更高的动作设计并达到流畅自然的程

度。另外，通过控制人物模型各个分立的部件还可让人物角色做出更为真实细致的面部表情，他们的喜怒哀乐将一一清楚地呈现在屏幕之上。随着这些新技术的使用，有理由相信《虚幻Ⅱ》中的人物角色将更具活力和独特性。从本次的大展中我们发现《虚幻Ⅱ》的开发团体由19名骨干分子组成，另外还有几位外援，其中甚至包括杰里米这样曾为《横扫千军》和《冰风谷》制作过音乐的高手，我们有理由相信这次的《虚幻Ⅱ》给我们带来前所未有的惊喜。另外在本届展会上，XBOX版的Unreal Championship也成为一个较大的热点。



极品飞车——热力追踪2
Need for Speed: Hot Pursuit 2

- **制作公司**：EA
- **游戏类型**：模拟驾驶
- **预计发行**：2002年9月24日

在南馆会场，EA的展台是最大的。记者在其中见到了《极品飞车——热力追踪2》（NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2）的试玩版。当记者还在苦苦等待《极品飞车在线》时，它却出现了。谈谈上手的感觉吧，第一感觉是对硬件机能要求很高，即便是展示机，仍然要很长的载入时间（在之后的游戏运行中也有偶尔的跳桢），进入游戏后发现车辆的驾驶感还是一如既往的差，记者使用展台提供的手柄，感觉自己是在公路上驾驶气垫船。与此同时的另一个感受是游戏的图像素质又跨上了一个新的台阶。试玩关背景中的晚霞可以说是PC竞速游戏中前所未有过的，能使某些人亢奋。记者在试玩的过程中，不断有人围在周围观看。另外，当玩家车辆被警车拦截后，会有一小段引擎动画，你将看到自己仓皇地从跑车中钻出来并逃跑，但你很快发现自己已经被警察包围了，他们过来给你戴上手铐，GAME OVER。该游戏目前已完成25%，在不久的将来，你将可以在家中体验在国外飙车的快感了，但前提是你必须拥有PS2、XBOX、GC，或者，升级你的电脑。









第三章 道不同亦相与谋

在本届E3大展上，记者尽可能地与来自世界各地的媒体同仁进行面对面的交流。在交谈中记者发现，在他们当中有许多都已是第4次或第5次参加这一展会了。无疑他们对E3所代表的电子娱乐行业发展的感受会更加立体全面。参加E3的媒体记者的另一个特点是，来自专业媒体的记者并不占绝大多数比重。许多在商业媒体、娱乐消费媒体或社会新闻媒体任职的记者也是这里的常客。记者们普遍流露出这样的看法，即今年的展会只能说是一个很好的“SHOW”，但不是很好的产业年会。当记者问到其中的原因时，有些记者认为是和整个IT行业的不景气有直接的联系，有些认为是发行商对游戏行业的控制引发的不良后果。来自加拿大SPACE CHANNEL电视台的编导CRAIG认为，他所参加过几届E3大展中，还是2000年的那一届最好，有许多充满革新的产品以及



本刊记者在采访外国同行

产业思路都在那一年所诞生。虽然记者们各有不同的看法，但是对于电子娱乐行业的发展趋势，从没有一个人表示过质疑。

在1999及2000年的E3展上，电脑游戏产品占了主流地位。而从去年开始，随着PS2的普及，游戏软件行业普遍感到电视游戏软件的开发又到了一个非常成熟的时机。跨平台游戏的产业格局正在形成。在今年的E3大展的参展游戏中，电视游戏占到了70%以上。欧美日本所有知名的游戏软件开发商没有一家是未有电视游戏新品展示的，不仅如此，电视游戏的明星作品云集，出尽了风头。以EIDOS的展台为例，该公司为其电视游戏名作INFERNOFEAR：EFFECT单立了一面电视墙。《古墓丽影——黑暗天使》的试玩也是PS2版的。相比之下电脑游戏的展台就很不起眼了，PYRO STUDIO的新品HEART OF STONE，COMMANDOS3在众多耀目的“电视明星产品”当中，显得颇为暗淡。虽然目前的电视游戏市场是PS2、XBOX、GAMECUBE三家分晋，但从现场来看，PS2还是占有绝对优势，会场内外最醒目的广告位几乎都为其所占。许多知名游戏作品都是同时在PS2、XBOX和PC主机上推出，而只是针对某类主机优势性能开发的大作相对就少得多了。记者认为，电视游戏占主导的发展潮流，并非仅仅是由游戏软件厂商的意志决定的，软件开发商大都不希望自己的产品局限在某一个特定的用户群体中，他们一直在寻求更广泛的受众；而真正促成这种潮流的，恰恰是因为微软的XBOX进入这个领域后，为游戏机市场注入了一剂强心针。它的不合旧有“游戏规则”的行为，却也客观上促进了跨平台开发游戏的思路。除去这3大主机之外，GBA也是此次展会中的大明星，许多GBA新品的试玩和展示





也是本届E3的很大一部分内容。

本届E3大展上网络游戏的焦点当然是《魔兽世界》（WORLD OF WARCRAFT）。作为一款MMORPG，游戏的图像拟真度非常高，游戏是采用第三人称视角，画风写实。当记者操纵女魔法师手提火把前进时，可以看到火光映红了她的脸。沉浸在迷雾中的草丛和树木的形象，在高分辨率显示下非常逼真。在试玩展台的另一侧，大银幕放映着《魔兽世界》宣传影片，主题明确，效果震撼，当你拿到这款游戏时，会



体验到它惊人的效果。现场的暴雪工作人员告诉记者，目前的试玩版只开放了4个种族，在游戏出品后还将开放更多种族。

另外，EA公司的《模拟人生在线》（THE SIMS ONLINE）则是网络游戏的另一个焦点。EA公司这次公布的资料不多，主要是一段宣传影片，从中我们可以知道，这款游戏秉承了《模拟人生》系列的世界观，并且在选择自己的职业方面，具有相当大的灵活性，下一步我们需要了解的是，这款游戏如果不以经验值的增长为乐趣点，那么它的培养系统又有什么新鲜花样呢？由UBI代理，在国内也准备上市的SHADOWBANE这个游戏画面非常棒。网络游戏脱胎于电脑游戏，



但它在本质上已与电脑游戏有着明显的区别，它是依附于网络而存在的，至于电脑、电视游戏主机、手机等等，都只是提供了一个接入服务，而不是主体。目前世界上的网络游戏一如我们所见到的那样，由于类型的单一，它不大可能占领任何一个游戏展的主导地位，但作为一个独特的门类，却稳固而茁壮地存在着。撇开会场不谈，记者有天在洛杉矶的地铁车厢中遇到一个工人装扮的中年黑人，手里握着一盒《混乱在线》（ANARCHY ONLINE）。记者对他的游戏表示了好奇。他说是买来送给他小儿子的。网络游戏就是这样以它独立的方式存在着。

在本章的结尾，本刊记者还将附送一篇采访手记，通过这篇采访，相信大家也可以从一个独特的侧面了解到国外游戏行业的发展方向。



光荣KOEI公司E3采访录

我们在南馆众多的大展台中看到了日本光荣公司的展台。红光笼罩的圆形展台，简洁优雅。这次他们带来的主打作品有PS2主机上的《深红色的海洋》（CRIMSON SEA）、《三国志七》、《三国志战记》和XBOX主机上的《真·三国无双3》，均为英文版。记者发现，《三国志七》的展台始终乏人问津。直到23日下午，我们才碰到了一个叫克瑞斯的谢顶老外在玩这个游戏。记者过去和他聊了聊，他说他从没玩过和三国相关的游戏，对中国的这段历史也不了解。他只是对策略战棋类游戏比较感兴趣，所以特意来试试。

带着对于电视游戏和电脑游戏的思考及读者感兴趣的话题，记者采访了光荣公司美国市场部的经理阿莫斯（AMOS）。



光荣公司阿莫斯在接受本刊记者采访

本刊记者（以下简称记）： 自光荣公司《真·三国无双2》在PS2上取得巨大成功之后，未来的产品发展方向是否有向电视游戏方面倾斜的趋势？

阿莫斯（以下简称阿）： 你说的对，北美的玩家更喜欢电视游戏的那种直接了当的快感，而PC平台上的战棋游戏，带给公司的收益就远没有那么显著。我们的三国志系列游戏除5代之外都在欧美地区有所发行，但了解它的人还是很少。

记： 听说三国志系列PC版在台湾或香港地区的销量都要超过日本，这是真的么？

阿： 这是正常的，因为它本来就是中国的历史。

记： 《真·三国无双2》在欧美销量如何？它的全球累计销量至今有多少？

阿： 哦，这是光荣公司有史以来最好的游戏之一，至今为止全球销量大约有120万套，其中日本卖出85万套，欧洲和美国卖出35万套。

记： 看起来您一直生活在美国？那么光荣公司的部门在世界范围内是如何分布的呢？

阿： 光荣总部在日本，目前有20个开发小组，大约有500人的样子。在中国和加拿大分别有它的加工公司，美国的部门只是做一部分发行工作。以后还要在欧洲开分公司。

记： 欧洲的人力资源比亚洲要昂贵，在那里开办公司是不是为了发掘更适合欧美人口味的游戏题材？

阿： 不，那边也主要是发行，真正的游戏策划工作在日本。

记： 您怎么看待今年E3对于光荣公司的意义的？它的价值是直接体现在商业上还是其他方面？

阿： 实际上E3对于我们没有直接的影响，光荣在美国玩家心目中并不是一家大公司，我们来这里只是要让他们认识我们的实力。就我个人来说，最主要的工作是去美国各大超市的连锁销售网络进行推销洽谈，使玩家们能在超市中买到我们的产品。这是目前最重要的。

记： 现在有《三国志9》的消息么？

E3会展花絮

女郎、酒宴、爆炸性，游行队伍里的杂耍。无论你是业内人士还是门外汉，都会听说过E3，电子娱乐大展。每年这个时候，E3的字样就会出现在电脑与电子游戏界的每一个角落，纷杂的软件、新闻和报道逐渐迷惑住了人们的眼睛。E3原本是一种“交易展”，也就是说它只对业内人士开放。展览在每年五月洛杉矶会展中心举行三天，对外发布新的游戏和平台，对内来说，它有时只是一个“免费供应酒精饮料和辣妹”的地方。

FACT:举个例子来说吧，每年苏格兰公司活力娱乐都会举办一次“威士忌豪饮比赛”。其情形大致上就是一群身材魁梧、胡子拉碴、穿着短裙、踩着高跷的人，一边猛灌威士忌一边用整个楼层都能听见的声音高谈阔论他们最新开发的《蚯蚓吉米》。

新时代的黎明

尽管它在电子游戏交易展会上的地位会让你产生错觉，但实质上E3的历史并不悠久。第一届E3在1994年，也就是辣妹合唱团走红的前两年举办。展会由IDSA，即互动软件开发商协会主办。IDSA曾经建立起了业内大部分著名公司，比如任天堂、

阿：目前没有关于它的消息。

记：感谢您接受我们的采访。

从光荣公司的会议室出来后不久，记者在嘈杂混乱的展厅现场，突然见到一位个子很高，面貌儒雅的亚洲人，正在各公司的展台间闲逛。这不是光荣公司的创始人襟川阳一么？有时事情就是这样，即便你跑去日本，也很难与一家公司的老总直接进行接触，你总是会受到层层阻碍。但有时又"踏破铁鞋无觅处，得来全不费功夫"。现场居然没有什么人注意到他。记者迅速走上前去自报家名，但是在如何称呼他的问题上，却有点犯难。他名片上的英文名依然是他的化名KOU SHIBUSAWA，但叫他Mr.SHIBUSAWA总感到很怪异。于是记者问道："请问，您是光荣公司之父么？"他微笑答道："是的，人们是这样称呼我的。"嗯，他倒真不谦虚。下面是本刊记者对他的简短采访。



本刊记者与光荣之父在一起



襟川阳一的签名

记：请问参加这次E3大展对于贵公司有什么直接的意义？

襟：意义很大。因为这里有很多欧美制作人、记者和玩家，和他们交流，可以获得他们的经验，这对公司也是一个很好的展示机会。

记：像光荣这样的公司如何能得到欧美主流市场的认可？



襟：我们在游戏类型的扩展上下了不少工夫。这次我们带来的XBOX作品CRIMSON SEA就是打开欧美市场的敲门砖。

记：光荣公司的三国志系列游戏在中国的影响非常大，我也是它的爱好者。

襟：谢谢。

记：预计今年夏天推出的《三国志战网版》（ROMANCE OF THREE KINDOM: BATTLEFIELD），在日本本地会有很大市场么？

襟：日本现在的PC网络游戏也在逐渐成熟。

记：有关于《三国志Ⅸ》的消息可以透露给我们么？

襟：请大家耐心等待吧。

由于会场比较嘈杂，我们的采访到此就结束了。







Eidos以及迪斯尼互动公司等。九十年代中期，家用电子产品展览会已经逐渐无法满足众多电子游戏厂商的需要，美国电子游戏对有自己的展览会的渴求也越来越迫切。因此，认识到了这一点的互动软件开发商协会在1994年便组织了第一次电子娱乐展。1994年的E3办得异常成功，索尼的PlayStation和世嘉的土星游戏机也正是在这次展会上正式登场的。第三届E3上，由于规模的问题，举办地从洛杉矶转移到了亚特兰大；两年后在乔治亚举行的一次会谈上，展览又搬回了洛杉矶会展中心，只不过规模扩大了不少。无论是炎热多湿的天气，还是因为大多数美国人无法在地图上找到乔治亚，总之E3和洛杉矶如今已经密不可分了。

FACT：五月天气状况

亚特兰大：最低温度华氏55度，最高温度华氏83度，降雨量4.02，湿热天气，有季风。

洛杉矶：最低温度华氏54度，最高温度华氏70度，降雨量0.14，干热天气，接近海滩，无季风。

群众的声音

说到这儿，不如先将传统的大众喉舌置之一边，来看看暴力犯罪矛头直指的替罪羊：电子游戏。一如之前的电视节目和



第四章 马太福音

短短的三天时光很快就流逝了，今年的E3大展成功落下了帷幕。刚刚还歌舞升平的展会现场转眼间门可罗雀。我们站在路口，E3是一块路标，现在我们站在晚霞中，看着它所指的方向，充满了遐想。

如果你只是对E3有所向往，如果你曾把它想象得非常美妙，那么我要告诉你，它的辉煌、它的耀目、它给予你所有感官的震击超过你想象中的10倍。进入会展中心空旷而且采光很好的前厅，你感到的还只是一个成熟行业所有的端庄气质，而一旦走进厂商展馆，你对它的印象将立刻改变。你的整个身体都被那狂热而奢靡的气氛所包围了。那些轰隆作响的电子音乐和迷离的光影效果似乎给了你一个教训：这不仅仅是一个业已成熟的行业，而且还是一个最前卫的、波及全人类并影响其思维方式和生活方式的、前所未有过的娱乐产业，它继承了电影行业所曾独享的辉煌并将之无限扩展，它是一场革命。当你走进EA、KONAMI、BLIZZARD的展台前，为其大银幕所展示的图像所倾倒时，你看着那些带着饮料、一直坐在地上观看的FANS时，你的感触是多样的。这个行业占据人们灵魂、引起文化和社会波动的明星效应，并不单单来自于某个人，并不单单来自于文艺和感性的聚合，它在成功的背后，是异常缜密的程序式思维，是人类最前沿科技的某种变形，是最具商业性与最具技术性的混血儿。

感官刺激只是一时的，E3的华美绚烂背后又有些什么呢？

关于IDSA

在E3的新闻中心，记者就E3的主办者IDSA的相关内容采访了负责媒体事务的克里斯蒂女士（MOTTO CRISTI）。

记者（以下简称记）：通常IDSA组织这样一届活动需要多长时间？

克里斯蒂（以下简称克）：大概要3个月时间。

记：IDSA从展会中能得到什么直接的利益么？

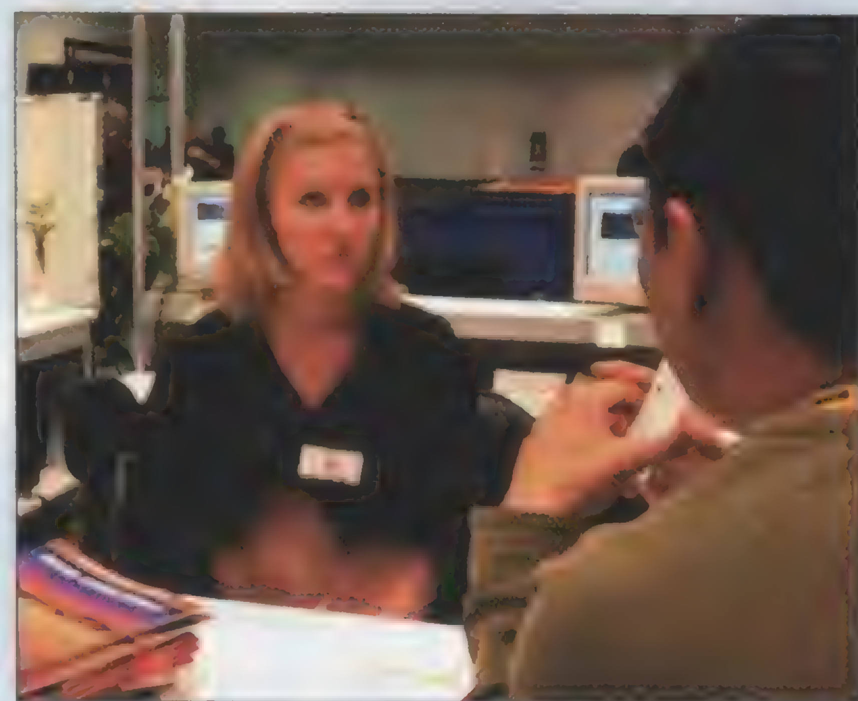
克：IDSA是一个非盈利组织，它的活动经费由ACTIVISION、CAPCOM等27家游戏公司提供。实际上，会议各部分的组织工作是IDSA包给不同的公关公司去做的，这些公司通过场地的租用取得收入。

记：E3在美国本土的影响有多大？

克：它的影响本应局限在行业范畴，但因为电子娱乐行业，是面向大众的，所以这几天很多人都在谈论它。

记：您自己玩游戏么？

克：我有时玩玩PS2游戏（笑）。



克里斯蒂女士在接受本刊记者采访

关于场馆

洛杉矶会展中心为本届E3大展提供了4个主要展示场馆，其中南馆和西馆大馆是两个最大的场馆，其中云集了众多游戏大厂，南馆集中了微软、

漫画书，电子游戏被指责位年轻人日益堕落的罪魁祸首。且不说这种言论是否正确，E3的每个人都必须注意媒体曝光倒是不争的事实。比如《命运战士》这款允许玩家把敌人的四肢打下来的第一人称射击游戏，当年就被主展厅移到了有进入限制的小房间里。

洛杉矶会展中心处于洛杉矶警察局中央管区。1997年警方在那里逮捕了8137名一级罪犯。一级指的是联邦调查局划分的八种严重罪行：杀人、强奸、抢劫、蓄意伤害、入室行窃、偷盗、偷车及纵火。管区内共有40224名住户，人均犯罪/逮捕率为洛杉矶之最，是第二位的两倍之多。

洛杉矶会展中心

洛杉矶会展中心是世上最大也是最好的会议与展览机构之一。中心展览面积870000平方英尺，共有64个会议室、大规模的休息室、餐厅。两座玻璃和钢铁结构的顶厅构成了中心建筑和审美上的焦点。中心靠近洛杉矶中心商业区，共占地五十四英亩。

FACT：关于媒体中心

本届E3提前注册媒体记者记2000人次。新闻中心拥有30台PC机，10台苹果电脑，30条空余网线。

INFOGRAMES、EA等软件公司，西馆则几乎被任天堂、索尼和世嘉三大公司占满了。而KENTIA馆被人们俗称为“欧韩馆”，其中云集了众多欧洲、韩国以及中国的游戏厂商。其中德国、加拿大、澳大利亚等国均以国家为单位进行了统一的展示。展位不同，宣传力度也不相同。大公司利用各种声光效果，出尽了风头，其商业洽谈室需要预约，而且媒体记者很难进入。而小厂商的洽谈室却门可罗雀，资料放在那里两天也发不完。而大小公司之间的最大区别还是产品水平的天壤之别。

关于SHOW GIRLS

众多的展示小姐（SHOW GIRLS）一直是历届E3大展上一道不可忽略的亮丽风景线，为众多游戏FANS们所津津乐道。这次，本刊记者这次特意请到一位漂亮的展示小姐来和读者们谈谈心。这位小姐名叫蒂芬妮，是网络游戏RAGNAROK ONLINE的形象代表。本刊记者在与她合影后问道：

记者（以下简称记）：这几天的工作是不是很辛苦?

蒂芬妮（以下简称蒂）：是啊（笑）。

记：我是中国来的记者，想问你几个简单的问题可以么?

蒂：啊，中国啊，我去过深圳。

记：哦? 感觉如何?

蒂：非常漂亮的城市，只是刚进海关时有点害怕。

记：哈哈。你平时玩游戏么?

蒂：嗯……很少玩（笑），我只因为工作的需要，玩玩我们公司的游戏。不过我小的时候玩过


最左边的就是单纯的蒂芬妮

《吃豆》。你也来玩我们公司的游戏吧。

记：好啊，希望能在里面遇到你。瞧，有人在等着与你拍照呢，最后请你对我们的读者说句话吧?

蒂：好的！我要对他们说：下次我去中国时，如果见到我记得和我打招呼啊！

记：他们一定会的，再见，蒂芬妮。

关于游戏类型


EA SPORTS搬出了艾佛森为NBA 2K3做广告

据记者参与本届E3的感受，游戏的跟风作品占主流。模拟类、第一人称战术类、第三人称冒险类还有即时战略类……凡是你所知道的著名游戏类型，象CS、古墓丽影、帝国时代等等等等，都不乏跟风之作。游戏机游戏中这种现象更普遍，李小龙、魂斗罗等游戏完全是炒冷饭，从一个侧面可以看出，电子娱乐业在过去一年里虽然大作云集，但更多是续作，里程碑式的作品相对匮乏。参展游戏的另一个特点是：在欧美游戏界，体育游戏的比重还是很大的。单就EA一家公司而言，在10款重点展示产品中单单F1赛车、橄榄球、高尔夫球、篮球和自由搏击等若干游戏就占了一半多。它的四个主要工作室中，有两个是专门做体育游戏的（EA SPORTS及EA SPORTS BIG）。

关于儿童娱乐软件

对儿童的关注：在E3上，我们可以看到专门针对未成年人游戏的关注程度。在展会上，可以在新闻中心领到一本叫CHILDREN'S SOFTWARE REVUE的杂志，这家杂志的拥有者专门对应用和娱乐软件对少年儿童的适用程度进行研究和分类。许多游戏软件公司还专门在展会派发的材料中单独列出适合不同年龄儿童的游戏列表或在游戏宣传册中分别标出游戏的试用年龄。而针对整个游戏软件行业设计分级制度的ESRB也租用了一个场地，推广自己的分级概念。这其中值得我们思考的是，究竟什么是真正的商业行为? 什么又该是一个健全的行业体系所应具备的?



关于展会中的亚洲厂商和中国单位

在所有除日本外的亚洲参展厂商中，韩国的HANBISOFT是展位最大的一家。但是正如本刊记者一直预感的那样，尽管有WCG；尽管在政府的支持下韩国游戏厂商多如牛毛；尽管韩国是目前世界各国中游戏普及率和宣传率最高的；尽管韩国游戏行业带有浓厚的政府行为性质；但是——起码在这届E3上——他们发出的吼声，可以说完全淹没在日本和美国游戏喧嚣的靡靡声中了。我

想问的是：一个文化产业能否发展最终取决于什么？强势经济对文化的推广究竟有多大作用？当一个国家的经济足以影响整个世界时，那么这个国家过去的文明又将对它的产业发展起到什么样的作用？美国是目前世界上商业化程度最高的国家，是唯利益至上的国家。但是在20世纪里，它所孕育出的文化、生活方式和思维方式，对于世界的影响却是最大的。任何一个人，只要他在美国成功了，那么也就意味着他将成为一个世界明星。而韩国的劣势在哪里呢？仅仅是发展时间短就可以概括的么？

在KENTIA展馆中，中国的各大游戏厂商如智冠（《第七封印》）、天晴数码科技（《幻灵游侠》）及大正系统等也设立了自己的展台。目标公司的最新作品《秦殇》则是在南馆STRATEGY FIRST公司的旗下拥有自己的一个试玩演示机台。STRATEGY FIRST公司的一位项目负责人在那里为观众介绍《秦殇》的特点并指导其试玩。记者对该负责人进行了短暂的采访，他告诉我，虽然《秦殇》没有那些世界大作那么耀目，但观众给予的反馈基本都是正面的。在展会的最后一天，记者还在现场遇到了目标公司的总经理张淳。他告诉记者，这几天基本没有时间守在展台前，而是在许多商务会议室与更多的欧美公司进行洽谈，以期建立更长远的联系。

另外，在展会上，本刊记者还了解到，中国图书进出口公司还联合中国新闻出版总署、北京电子出版物中心、中国文化艺术有限公司、河南电子音像出版社等9家企业一起参展本届E3，并对之进行为期3周的考察。本刊记者非常想了解，我国政府机构对E3、乃至于对日益蓬勃的全球电子娱乐业到底持有怎样的看法？他们的看法至关重要，关系到整个中国游戏行业的未来发展方向。带着这样的问题，在5月23日的晚上，本刊记者到该展团下榻的宾馆，走访了新闻出版署等相关单位的考察成员。

在对中图展团的采访中，我们了解到，中国新闻出版总署对E3进行考察，这已经是第3次了。而考察、借鉴、学习和引进则是本次参展的主要目的。

接下来记者问道：那么，我国政府到底怎样看待电子娱乐产业的呢？因为我们的游戏行业从业者搞不清政府相关机构的态度，在制订公司长远性的发展决策时就会遇到困惑。







相关负责人就这一问题回答说：明确地说，我们是绝对扶持电子游戏软件业的！因为电子游戏不仅仅是单纯的寓教于乐，还具备其他一些积极方面，比如对我国仿真技术的推动、比如对IT行业的进一步促进等都是大有益处。无论是从发展科技产业的角度，还是增强电子出版社的竞争能力来说，国家都要采取支持的态度。但不能忽略的是，电子游戏是归入电子出版物范畴的，它具有精神属性，涉及意识形态领域，所以在扶持的同时也要加强引导，使这个产业向良性的方向发展。

那么新闻出版署在对E3进行考察后，又得出了那些结论呢？相关负责人认为，用发展的眼光来看，E3代表了世界娱乐产品的最高水平，它不仅体现娱乐软件的发展趋势，也是世界IT硬件发展的一个综合行业展示。另外，从这次展会上也看到，我国的电子娱乐产业与世界最高水平相比，差距还是巨大的，如果要追赶世界水平，就需要政府机构和厂商们双方加强沟通，共同努力。

记者又问：与其他类型的出版物相比，为什么社会媒体对于游戏的道德质疑讨论最多？你们是如何看待这一问题的？负责人回答：这里要纠正一个观点。其实无论是对于电子出版物还是影视方面的道德探讨并不少，只是因为游戏相对为新生事物，探讨的就格外多些。另外这也跟游戏的受众群体有关，在我国，电子游戏的受众年龄层还相对偏低，所以需要适当的舆论引导。

游戏到底是什么？

在短短三天的采访和观察之后，记者看到、听到了太多嘈杂的讯息，但是在归纳整理这些讯息的时候，我们的头脑中产生了一个最根本的疑问：游戏到底是什么？或许很多人都问过自己这个问题。

据NPD TECHWORLD公司统计，2001年全球电子娱乐业营

业额高达59亿美元，比2000年增加了7.9个百分点。短短3天，全球共有60 000人次的电子娱乐行业从业者参加了今年的E3展会。

在地球的这一面，我们看到了一个新兴行业的高度繁荣发展，而与此同时在地球的另一面呢？在回国的漫长旅途中，记者眼前浮现出家长和老师们忧虑的目光，以及那个每天要面对和沉浸其中的、只能称为“圈子”而很难称为“行业”的中国游戏业。教育体制不改变，而妄图家长们变得开明，这现实么？整整一个行业都被社会公众看作是“不务正业”，这个行业能奢谈规范化么？

有些人说，欧美人在看待某一事物时，比之中国人较少“道德审美”的倾向。但实际上，我们也不应只看到游戏在中国所遭遇的困境，国外各界对于“游戏带来了什么？”这一命题也一直在思考和研究，只不过他们的思考更理性、更有逻辑、更强调科学态度而已，而且这里也不能排除其商业社会唯利益至上所带来的行为死角。有时对一个事物，去反思，去质疑，是好事情。但这种反思和质疑应更多放到已经习以为常和司空见惯的事情上去或许更好些。

谈到游戏对人的影响，我们不得不把它放入文化的范围中去研究。目前在世界范围内对于“文化”还没有一个明确的定义，我们不妨倾向于更广义的观点，即人类所有群体化的行为经过时间的沉淀后都可以形成文化存在。游戏文化则属于通俗文化的一种。比之好莱坞电影，它更强调自我意识，比之摇滚音乐它更少形而上的自我隐瞒。现在我们的舆论好象一直否认人有崇拜偶像的心理需求。实际上，在这样一个广漠死寂的宇宙中，在尚未可知是否有同类生命的存在之前，人类的孤独感是无法摆脱掉的。或许你可以义正辞严地否认它。可它根本就不是存在于你的意识里，而是存在于整个人类的基因当中，是动物性的一部分。如果说宗教和哲学是人类理性思考的代表性社会产物，那么，偶像崇拜和通俗文化的产生，正是人们利用对虚无幻像的沉迷来回避这种痛苦思考的一种方式——从另一种更深远的视点来看，很难说人类的哪一种选择更具有积极意义。自20世纪中叶电子游戏诞生之后，对这种矛盾的思考只不过是又一次更露骨地突现了出来。或许这种思考正是人类存在的永恒任务，即使有一天电子游戏消亡了，还会有另一种东西取代它，并继续引发我们的深度焦虑。

游戏是什么？游戏就是“本我”的释放。

游戏是什么？游戏是人类生活中的一个组成部分。

游戏是什么？游戏是能带来巨大利润的娱乐产业。

游戏是什么？游戏就是E3大展上所展出的那些令人亢奋的玩意儿。

游戏是什么？

[注]：2002年E3评选最佳游戏奖项揭晓后，我们将在随后的新闻栏目中进行报道。敬请关注。



■本刊实习记者 古留根尾·我我神

业内访谈

就在《圣女之歌》即将上市时，我们得知风雷时代公司的总经理詹承瀚先生将要带着该游戏的母盘来京，进行最后的压盘工作。于是，本刊记者借此机会采访了詹先生。

本刊记者（以下简称记）：《圣女之歌》的画面效果十分出色，能详细说说制作小组在游戏引擎和美工上的工作吗？

詹承瀚（以下简称詹）：公司是一年半前成立的，游戏我们一共做了一年多。我们制作游戏的定位就是有自己的特色。因为打算在国际市场上推出，所以相对于美国或日本的作品来，我们的游戏更有中华文化的底蕴在其中。许多人说《圣女之歌》的视觉效果十分出色，画面好漂亮，但实际上我们在技术方面并不算顶尖，也没有刻意去追求。风雷时代所想要表达的是游戏的内容，一种中国人自己的文化表现。

记：作为华文游戏的开发小组，之前的《小力失踪事件》在想象力和创意上的成就是有目共睹的，风雷日后还会做类似的尝试吗？

詹：是的。以《圣女之歌》来说，其剧本由我们一位专门的撰稿人编写的，长达100多万字，而《圣女之歌：人鱼新娘》只是其中20万字的内容。我们将在以后推出《圣女之歌：萨雷母天使》中继续剩下的故事。因此游戏可能要灌录到6CD之多。游戏的世界观建立在被海洋淹没的北欧时代，故而将会有不少斯堪的纳维亚式的剧情表现。虽然在外观上，建筑、船只等都是北欧化的，然而我们使用东方的手法进行诠释，以此在强调中国化的同时达到国际化。此外，这也可能是唯一一部从游戏延伸出去推出小说、动画片等同步产品的国产游戏。

记：在进军国外市场方面，风雷是否有详细的计划？

詹：我们已经在加拿大开设了子公司，并于三个月之前正式成立。此外我们在日本也有下属发行公司。不久前并购的游戏/动画学校互动艺术大学（College of Interactive Arts，简称CIA）也将为我们打开国际市场服务。这是目前唯一一家颁发游戏学士文凭、并为北美所承认的游戏/动画学校，其师资均来自在《泰坦尼克号》、《史瑞克》等影片中担任动画制作师。整体而言，设立于北美和日本的分公司只是作为我们对外发行时的参考和辅助。游戏可能会触及国外敏感部分，或者华文化传播上的地域差异等问题，都将根据我们外方公司提供的资料予以修正。所以就《圣女之歌》而言，在日文、繁体中文、简体中文上版本都有所不同，正是基于这个原因。此外我们还获得了PS2上的游戏开发授权，希望能够借此将中国文化传播到全世界。

记：在PS2游戏开发授权方面，除了《圣女之歌》以外，公司以后还会有什么进一步的计划吗？

詹：我们通过《圣女之歌》获得PS2的授权，就是基于能够扩展市场的考虑。因为电视游戏不需要繁复的代理过程，因此在将我们的作品对外推广上就更有优势。当然我们日后也有制作PS2游戏的打算，不过我们更希望能够做出一款具有风雷自己风格的PS2游戏，而不是单纯地走在TGL旗下时的日式路线。另外，电视游戏相对PC游戏来说盗版问题没有那么严重，这也是我们考虑的因素之一。



詹承瀚（左）与本刊记者（右）合影

记：正如您所说，目前盗版问题十分猖獗，公司对此怎么看？

詹：我个人认为盗版是产业强盛的过程之一，不可避免。这也是我们坚持走国际市场的原因。一是因为国际上的盗版没有国内这么猖獗；其二，较之国内僧多粥少的市场来说，在国外打出一个响亮的品牌更有机会使公司得到普遍的认可。自然，取悦他人先要取悦自己，我们向来是用中国人的眼光看自己的故事，现在要将世界的共同语言用汉语向国外倾诉，这不仅是我们自己的文化资产，而且是适应文明多元化的需要。

记：如今许多开发小组都投身于网络游戏的制作，放弃了吃力不讨好的国产游戏制作，是什么让风雷坚持在这条路上走下去的？

詹：诚然，网络游戏有自己的优势，然而网络游戏也只是一种表达的方法。如今的网络游戏仅仅是虚拟聊天室，玩家在里面交友、聊天，没有一点营养。当然，网络需要表达，假如风雷想做类似游戏的话，也许会做一款交友游戏，因为这正是网络的本质；或者以三国、春秋、唐朝作为题材，因为这些都是中国的强盛时期，就犹如现在的美国一样，是当时的文化的中心。可是以前的观点仅仅局限在表面上的强权弱势，而风雷要做的话，就要做出中国自己独有的文化氛围来：儒家、侠义……个性化和本土化，一直是我们开发和制作过程中奉行的宗旨。P

北美电脑游戏5月销售排行

排行
1. 上古卷轴Ⅲ——晨风
2. 地牢围攻
3. 星球大战绝地放逐
4. 魔法门之英雄无敌Ⅳ
5. 荣誉勋章——联合袭击
6. 自由力量
7. 魔法门Ⅸ
8. 勇士之王
9. 隐秘行动沙漠围攻
10. 血兆Ⅱ

■ 美年达首届中国电子竞技大赛落幕

5月4日，历时4个多月的美年达首届中国电子竞技大赛在北京中友网吧圆满落下帷幕。

本次大赛盛况空前，参赛的队伍多达202支，为历次单项比赛参赛队伍数目之最。经过激烈的竞争，Evil-UF战队摘取了本次赛事的桂冠。此外，参赛的女子战队、唯一的一支残疾人战队都给大家留下了深刻的印象。

据本次赛事的主办方北京长通联合宽带网络有限公司的有关人士介绍，电子竞技运动在北美、欧洲以及韩国均已形成一定规模，但国内的电子竞技运动可以说刚开始起步，与国际相比都还存在一定的差距。本次赛事得到了百事可乐、飞利浦电子的大力支持，另外，该人士表示，他们今后还将进一步与本次赛事的授权方奥美电子（武汉）公司合作，在全国推广联赛与俱乐部机制。

■ 《勇士之王》汉化完成



奥美电子近日宣布，以欧洲中世纪战争为背景的3D即时战略游戏《勇士之王》的汉化工作已经完成。它采用了全中文的内核汉化，此外还对原英文1.0版的Bug进行了修正，并将其版本提升到了1.3中文版。

此次《勇士之王》采用800免费电话形式供用户查询所购软件的真伪。另外，从现在起购买了奥美电子最新产品的玩家，凭用户卡和抽奖海报可以参加每月的幸运抽奖，幸运的玩家将得到由飞利浦公司提供的17"纯平显示器（显亮二代）和由创新公司提供的声卡、音箱、耳麦以及游戏手柄等。

■ 《星云战记》6月北京隆重上市

2002年6月12、13日，《星云战记》在北京举办了华北地区新闻发布会，同时展开一场网上网下新手培训活动。此次活动由香港GAMEAZ、广州世博广联网络技术有限公司主办。6月12日下午，大批的华北地区经销商和媒体参加了新闻发布会；6月13日的网吧活动，来自华北地区的星云爱好者与各位到场的新手分享了自己的心得体会，同时，新手们还得到了最为专业的培训，现场还有星云周边产品等丰厚的礼品赠送。

■ 《科洛斯》出现疯狂炒号现象

从5月25日《科洛斯之暗黑魔影》内部测试开始，不到三天的时间里，该游戏就出现了疯狂炒号现象。其服务器在第一集团军中的账号（25级～28级），公开售价已达200～300元。据该游戏的运营商讲，内部测试期间的数据不予保留，而在公开测试期，将不会限制玩家的注册数量。所以现在购买账号、尤其是购买其他玩家的高等级账号没有任何意义。公开测试的时间暂定于6月中旬，具体时间请大家随时关注《科洛斯》的官方网站。

■ 《决战》未出 黑客先行

2002年5月6日，大型科幻网络游戏《决战》的官方网站运行的第6天，一名对该游戏"祈盼已久"的黑客突破了网络防火墙，攻击了《决战》的官方网站，并将其首页篡改。在该网站被黑客攻击后的一小时，各工程师马上到位，迅速将网站恢复原貌，并已追寻到此黑客的IP地址。

■ 重回Azeroth大陆——暴雪大作《魔兽争霸Ⅲ》即将上市

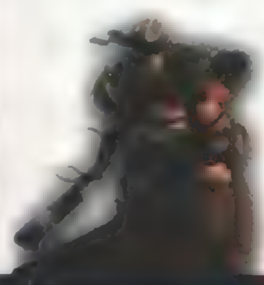
奥美电子即将与新浪网举行《魔兽争霸Ⅲ》的首发活动，第一时间与国外同步限量发售典藏版。购买典藏版的玩家，奥美电子将赠送超值大礼包，其中包括原装进口的游戏钥匙扣、全体创作人员的签名海报、豪华版官方攻略书、一枚刻有您专署编号的铜制纪念牌，以及印有购买者姓名及其个人信息的收藏证书。该典藏版将在国内首发2万套，购完为止，绝不再版。

■ 《剑侠情缘》推出网络游戏



以剑侠系列闻名的国内游戏制作组西山居即将推出《剑侠情缘网络版》。

据西山居的市场负责人说，2001年，小组研究网络游戏技术历时两年之久。《剑侠情缘网络版》应该是大陆最早的原创网络角色扮演游戏。《剑侠情缘网络版》所带给我们的武侠世界发生在宋代，正、邪和亦正亦邪构成互相敌对的三大阵营。玩家可以任意参加武当、少林、五毒教等十大门派，修练不同武功。游戏还按照中国的传统以金、木、水、火、土这五行分为五个系，玩家只能挑选一个系的技能学习，不同属性和技能的用户战斗起来就会相生相克。



数码GAME

2666美元： 据BBC报道，诺拉斯，网络游戏《永恒的任务》中一城市的富庶程度，已经位居世界77强。人均GDP超过中国和印度，达2666美元。

214亿： 据来自首席投资银行家杰佛里·康帕尼的报告称，到2005年，仅北美地区包括电脑游戏在内的电子游戏市场将达到214亿美元，是2000年83亿美元的近三倍。

3400万美元： Take-Two公司以1000万美元现金，及当日收盘价总值2400万美元的股票969932手，共计3400万美元的价格将《英雄本色》的所有版权从其原开发商复原小组和远景公司手中购得。因此，Take-Two公司则享有《英雄本色》注册商标、版权、人物角色、产品相关技术等授权，以及对《英雄本色》周边诸如电影、电视和小说产品收取版税的权利。

■ 欢乐亿派邀请你夏日清凉"游"



在暑假即将到来之际，北京欢乐亿派科技有限公司将特别为国内玩家们奉献3款来自欧洲的最新游戏——《亚特兰蒂斯Ⅲ：新世界》、《黎明之光》以及《妖怪与香巴佬》。欢乐亿派希望这三款游戏能让玩家们在这个炎热的暑期里体会到一丝清凉的感觉。目前，欢乐亿派公司正在加紧进行这三款游戏的后期汉化工作，预计将从6月份开始陆续发售这三款游戏的简体中文版本。

■ 《反恐精英》1.4正式版

为了让玩家们都能轻松地升级，《反恐精英》的国内总代理奥美电子于2002年5月24日发行了《半条命——反恐精英》1.4的正式版。由于有一些玩家可能会在升级到1.4时遇到一些问题，因此下面特别提醒大家注意升级到1.4版本的正确方法：

1.如果在非1.0版本的基础上安装1.4版本，有以下两种方法可以实现升级：

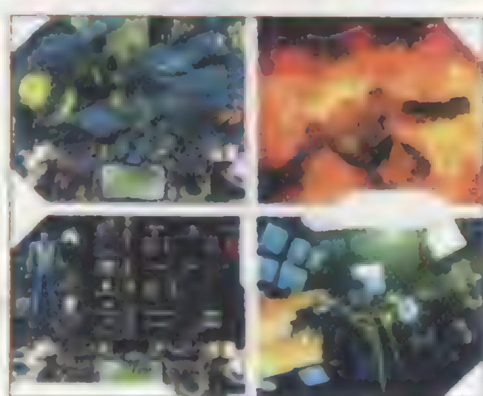
a.卸载掉以前安装的所有版本补丁，然后请按注意事项2进行操作。

b.从奥美主页www.aomeisoft.com上下载与原有的版本相对应的1.4版本升级程序，在原有的补丁版本基础上进行安装。

2.如果是新购买《反恐精英》游戏的用户，请先安装完游戏盘或者确定的游戏版本为1.0版，之后直接安装汉化盘中的1.4的升级补丁即可。

3.在安装完1.4版补丁之后，安装或重新安装机器人程序，以确保正常运行与机器人对战的游戏。

■ 《银河风暴》和《虫王》即将发售



6月份，由深圳火凤凰公司制作的游戏：《银河风暴》及《虫王》即将上市。《银河风暴》是一款以科幻题材为背景的作，讲述依卡洛斯帝国军官为夺回一切而当上赏金猎人的故事。《虫王》则以45度角来诠释一场发生在12颗殖民星球上，地球人与其用来优化环境的昆虫之间的战争。《银河风暴》3CD售价58元，《虫王》定价38元。

■ 《天王》海外抢先亮相



据悉，西山居计划将正在紧张开发中的3D动作游戏《天王》打入海外市场。

《天王》取材自网上同名小说，是西山居耗时14个月，斥巨资制作的产品，也是首次使用国际先进引擎——Lithtech 3.X开发的3D游戏。游戏讲述了神话传说中天族和修罗族争斗的故事，主线围绕着寻找8颗神石展开。

游戏中加入了无限连续技、防御反击技、必杀技、怒值系统，以及首次引入的搓招技，使得这款游戏具备了街机般的格斗快感。浓郁的东方文化背景的建筑则令这款游戏充满神秘、宏大的气息。

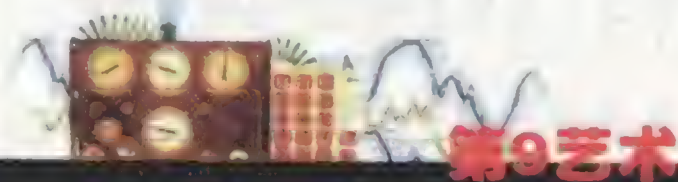
■ 《小李飞刀》上市在即

由《多情剑客无情剑》改编的《小李飞刀》目前已经在为上市做紧张的筹备工作。昱泉国际与北京晶合时代公司签约，游戏估计在6月15日正式上市，届时双方将联合举行规模宏大的产品发布会。另一大作《流星·蝴蝶·剑》预计在今年9月和两岸三地的玩家见面。据透露，古龙的另外几部脍炙人口的经典之作《萧十一郎》、《天涯·明月·刀》、《三少爷的剑》、《白玉老虎》等已经列入昱泉的游戏开发计划之列。



■ 天人互动全新网站正式发布

北京天人互动软件技术有限公司全新改版的官方网站（http://www.biggamer.com）已于5月13日正式发布。该网站收集了到目前为止天人互动公司所有已上市产品的新闻、图片、攻略、补丁及秘籍等相关资料，并还会公布一些未上市产品的内部消息，将为用户提供一个快速便捷的网上服务平台。



第9艺术

马克思·佩恩成功地将电影技术转为服务游戏所用，并衍生出了子弹慢镜头这样一种在游戏中带入慢镜头的概念。《骇客帝国》先是从电子游戏工业中将这一吴宇森式的招牌镜头引入电影，然而现在情况却发生了一百八十度的转变。虽然这有可能使电子游戏和电影之间的鸿沟得以填补，使其逐步成为一个备受崇敬的盈利性产业，但对整个工业来说却并非如此。游戏应该同它的那些近亲：电影，或自电影改编而成的电子游戏——譬如饱受产值误置之苦的《合金装备索立德Ⅱ》区分开来。资源应该独立服务于电子游戏的特异性。安坐于屏幕前欣赏一段四十分钟的电影过场并非游戏所应该提供的，依玩家的意念和操作所转移的娱乐与享受。假如有谁只是满足于电影式的过场，那么他本可以用不着花上那份冤枉钱，到当地的影剧院去就行了。

——《媒体与游戏》杂志《潮流的取向》

在对调查做出反应的10到30岁的10名女性中，最为显著的问题均围绕在这些女性于因特网上玩《雷神之锤》时，男性玩家对她们作出的性别骚扰。这些骚扰行为大部分和性有直接的关系，比如以侮辱性的名字加以称呼、要求对方描述生理状态或发生网络性行为，以及其他各种恶毒的侵犯。女孩们常常在公共服务器里被人踢出，仅仅因为男孩们不愿意和她们一起连线，或是由于其他（男性）玩家恶意对其进行追杀阻止其得分。有一名姑娘报告说，自己在一次团队游戏中曾因性别问题而被队友"杀死"。

——苏·莫里斯《性与网络游戏》

轩辕剑 online chain of life

关于《轩辕剑》玩家们已经非常熟悉了。如今，大宇公司在《轩辕剑肆》制作接近尾声之际，又放出关于《轩辕剑Online》的近一步消息，本刊于第一时间为读者进行详细报道。

晶合实验室 Suki

类型	网络RPG
制作	大宇资讯
发行	未定
编辑期待度	♥♥♥♥♥


邢天

相传女娲补天造人时身边总随身携带一支神秘的“九藜壶”，其实，这“九藜壶”就是后人口中所称的“炼妖壶”。既然“炼妖壶”跟随女娲上天入地做了几个奇事，自然也得到不少女娲的真传，拥有一种不可思议的力量。在炼妖壶内部存在着奇异的空间，能够造就万事万物，和现实世界无一不同，其空间之大甚至可将天地收纳于内。炼妖壶如此神力，经过长时间的修炼终于成精、成仙，并且为自己起名为“壶中仙”。

女娲将炼妖壶留在人间，而壶中仙自从与女娲分开后渐渐发现，这个世界已经背离女娲造世时的愿望，于是他运用自己的神力创造了一个新的世界——九藜大地。壶中仙一直希望这个世界能够按照女娲的初衷来发展，于是他运用人间治世的道理来统治炼妖壶世界，还化身为各种人物使用不同的方法，希望能够让炼妖壶外的真实世界也能成为一个理想国度。虽然愿望美好，但现实往往是残酷的，壶中仙的理想数次遭到宿敌“轩辕剑”的阻挠。壶中仙与轩辕剑几番交手后元气大伤，只得暂回壶中世界修养，没想到，在他离去的这段时间里，壶中世界已经全然变样，在炼妖壶中修炼的生物们吸取了这里的能量，迅速强大起来，已经不再听壶中仙的指挥，此时壶中仙真是祸不单行，只能眼睁睁看着自己辛辛苦苦建立起来的壶中世界被人破坏、毁灭。正当壶中仙绝望之际，轩辕剑仙突然现身，表示愿意以己之力帮助他解决毁灭之灾，只是凭他两人之力还难以与壶中怪物抗衡，于是壶中仙找来自己在漫游真实世界时结识的智士勇者，希望在大家的努力下可以渡过此劫。《轩辕剑Online》的冒险故事就从玩家扮演的勇士们身上展开……

整个游戏都发生在壶中仙所创造出来的理想世界，原来平静和谐的环境出现始料不及的变化，壶中仙良好的愿望却以过于急近的方式来实现，因而遭到轩辕剑的阻挠，好在危难之中，两仙摒弃前嫌，携手御敌，与玩家们饰演的智士勇者一起担负起拯救壶中世界的重任。在这里，喜欢《轩辕剑》系列的玩家们将会发现许多熟悉的物品、人物及怪物，当然也会发现许多革新与惊喜之处。

在游戏中，一共有12个种族，含各种NPC生物，不过目前我们得到的资料是，玩家将仅局限于人、魔、神3个种族，其他种族将会在日后陆续增加。从我们拿到的人物设定图上还可以清楚地看到它们的完成日期，像魔族的画像完成于2001年6月13日，人族男战士的形象完成于2001年8月23日，而神族男女的形象则完成得最早，在6月6日、7日，在这里我们同时刊出新神女形象，大宇美工对游戏人物形象的要求很苛刻，一直在进行调整和修改，不知道在


人族形象


早期神女形象


新神女形象


魔族形象











《轩辕剑Online》面市时人物已经精细到何种程度。下面就已经开放的3个种族先作一个简单的介绍。

魔族：拥有绝佳的速度及力量，男性与女性人物形象完全不同。魔族的男性形象显现出其凶狠好战的性格，而女性人物表现得要美丽聪颖一些。不过，隐藏在美丽外表下的却是和魔族男战士一样的残忍、邪恶。他们往往不分善恶，喜怒无常，做事只凭自己喜好。魔族适合从事的职业有：魔刀客、武术家、刺客、妖医和道士。

人类：与现实生活中的你我没有太大区别，一切技能都需要慢慢学习，虽然没有什么特殊天赋和本领，但好在天资聪慧、生性好学，因此在各个领域都有不错的发展。与魔族和神族相比，人族的寿命要短一些，不过拥有超强的适应力，因而成为上古中国最大的种族。人族适合从事的职业是：剑侠、魔刀客、刺客、药师、阴阳师。

仙族：从仙族的人物造型上，我们不难看出仙族显得更为聪明幽雅。他们过着与世无争的日子，虽然外表与人族有相近之处，但由于不进行体力工作而显得较为苍白，他们往往运用意念力来进行活动。仙族的纯正血统让他们有着较长的生命，不过血统的维持不易，仙族成员已经日益减少。可从事的职业是：剑侠、武术家、药师、阴阳师、道士。

其实，说来说去，3个种族一共可选择8种职业，而且按种族的不同，可选择的职业也有所区别，所以，想要当超人是不太可能的事情。这8种职业分别是魔刀客、武术家、刺客、妖医、药师、阴阳师、道士、剑侠，每个职业的特性都不相同，合理地选择职业进行组队冒险可令玩家事半而功倍。

游戏中人物拥有以下几种属性：攻击力、防御力、体力、法力、腕力、体质、耐力、敏捷、灵巧、智慧、魅力等。而且还有两个隐藏数值：熟练度和体验值。巧妙地运用这两个隐藏数值可使玩家在战斗中如鱼得水，加强防御，增加攻击力。

《轩辕剑Online》在《轩辕剑》系列前几部作品的基础上取长补短，将网络版做得有声有色，设计了更为人性化的操作。

在视角设计上，游戏设计了3种视角，分别为第一人称视角、第三人称视角以及角度较高的2D视角，而且，制作者还将挡住角色的物件适时进行了透明处理。而操作方式也采用玩家最习惯的鼠标移动方法，需要改变镜头方向时，只需将鼠标往画面两边移动即可，完全脱离键盘操作。

在这个庞大的网络世界中，各个种族间有着灵活互动的关系。当然这种关系随时可以改变，一旦友善的关系因战斗而转为仇恨，那么玩家们可就要小心对方种族的NPC前来追杀你了。

除了种族之间的关系之外，玩家在游戏中也会受到各种“人际关系”的影响。在《轩辕剑Online》中有一套“人际链”系统，可以凭借信物来与其他玩家确定朋友、恋人、亲人、师徒等关系。如果一同作战还可享受额外的经验值回馈大礼哦。

当然，网络游戏里，PK的爱好者一定不少，《轩辕剑Online》中也设计了相关部分。不过在游戏中，PK受到严格管理，当然——和平与发展仍然是这个世界的两大主题。

与其他网络游戏不同，在《轩辕剑Online》中十分重视世界观的养成。制作者为玩家设计了“儒家”、“阴阳家”、“道家”、“墨家”、“法家”、“私家”等六大学说。这样，玩家在享受网络游戏带来的乐趣的同时，也能够对六大学说有一定的了解和认识，真正达到寓教于乐为一体。P



剑灵Ⅱ 幻域封魔

■北京 熊猫眼



类型	角色扮演
制作	大新资讯
发行	未定
编辑期待度	♥♥♥♥
在一代基础上，相信二代会有进一步的完善。	

在亘古时期，世界一片浑沌，维系天、地、人命脉的佛、道、魔三道为了大统达成协议，创造了位于三界之上的“灵中界”，并由剑灵统治着这个至高无上的境界。剑灵在吸收天、人、地三界强大力量的同时，也将这三界的爱、恨、嗔、痴以及无穷无尽的欲望吸收过来，于是这个强大的剑灵变成了邪灵。本来剑灵不过一介凡人，曾在500年前失去自己的爱人，如今剑灵掌握了巨大的力量，当剑灵为了让自己心爱的人死而复生而开启灵中界，但他发现这样做不但没能如愿以偿，反将人类置于濒临毁灭的危险境地。

剑灵开启灵中界破坏了人间的世界，人间分裂成金、木、水、火、土五大区域，并且由5颗灵珠分别守护着。每块大陆上都有一户人家保存着拥有这块大陆属性的灵珠，而《剑灵Ⅱ——幻域封魔》的故事就从5块大陆之一的“土之大陆”开始了……

“土之大陆”一向丰饶平和，人们生活安稳祥和。就在“土之大陆”的城守府内为嫁女儿而张灯结彩之际却突生变故，待嫁的城守之女慕容倩一夕之间失去父母双亲，而且整座城市也变成人间炼狱，魔物四起。慕容倩带着父亲留下的传家之宝土灵珠前往“木之大陆”的树之城求援。没想到，她从此竟步入一条艰险之路，不但一路遇到各种魔物的追击，更遭到亲伯父慕容禅的追杀。这灵珠与剑灵之间有什么样的关系？慕容倩的命运又会如何？这一切都需要玩家亲身体会一下了。

游戏的画面十分精细，人物造型也十分可爱，尤其当玩家看到那5个不同大陆的画面时一定会感叹制作人员的美术实力。几个人物中，古天才的形象大家会觉得很眼熟，至少笔者认为与前段时间流行的《哈利·波特》中的主人公十分相似。游戏在人物的刻画上也很细腻，每个人物都有自己不同的特点和擅长之处，在遇到敌人时合理运用他们的这些特点去应战也十分重要。

整个游戏不仅充满了冒险刺激，还包括奇幻和搞笑的成份。在前作的基础上，制作者为游戏加入很多搞怪的成份，比如生长于水之大陆沼泽区的食人“沼族”、生长于金之大陆长得毛球样的“毛毛族”、常见于各大陆的由石头幻化而成的“巨石怪”、龙王和他们的手下“龙宫族”，最搞怪的应该算是“驴族”了，他们出生时为人形，但会随着年龄的增长而渐变为驴子，呵呵，真不知道这些设计是怎么想出来的。

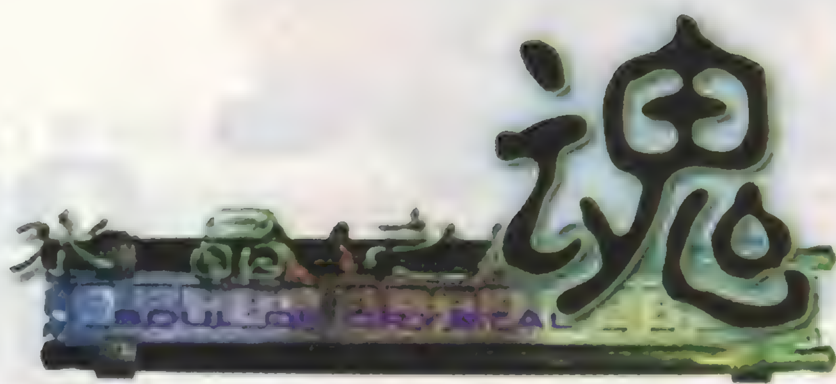








水晶之魂



■北京 清咖啡











类型	角色扮演
制作	斯普软件
发行	斯普软件
编辑期待度	♥♥♥
游戏背景的制作还算精细。	

玩家对斯普软件可能会有些陌生，不过提到《齐天大圣》、《侠义豪情传》、《隋唐争霸》、《东周列国志》等游戏，一些玩家应有所耳闻，这几个游戏便出自该公司之手。

这次斯普软件制作的《水晶之魂》以交错时空的故事为背景。游戏中存在着两个平行的世界，只有利用一种可以跨越时空的水晶才能穿梭于两个世界。在其中一个叫“丰佑大地”的世界里，沉寂了几百年的魔物突然开始活跃，预示着被天神封印在时空缝隙中的魔王将重新降临人间，新一轮的封魔战争又要开始了。除魔卫道的重任就交付在从另一世界通过水晶来到丰佑大地的冷赋肩上，而冷赋正是当年封印魔王的神使转世。

游戏的画面干净精致、细腻耐看，场景丰富生动，在不同区域所表现的风格也有所不同。游戏中很多场景以巴蜀的名山大川为蓝本，向玩家展示了峨嵋山、青城山、九寨沟等地的美景，令人流连其中。游戏中的人物形象十分鲜明，人物造型及服装与人物的性格身份搭配得也十分合理。在制作初期，人物头像的表情偏严肃，在听取玩家意见后，制作者为主角量身订做了活泼生动的表情。

许多RPG游戏都采用踩地雷的遇敌方式，让人烦不胜烦，在《水晶之魂》中，玩家则不需要为这一点担心。游戏中，敌人会在地图上四处走动，其中有的会主动攻击玩家，有的则只有在特定范围才会向玩家发动攻击，只要玩家操作灵活，可避免很多无谓的战斗。在战斗中采用以鼠标为主、键盘辅助的方式，玩家可将常用的特殊技能设定为快捷键，在战斗中可以很方便地使用。

整个游戏的情节充满着悬念，一个接一个的线索环环相扣，吸引玩家继续向前，不忍释手。在游戏中会出现很多支线，有的支线会提供一些隐藏的道具和装备；有的则会遇到新的伙伴；还有一些将直接影响游戏的最终结局。看来要想收集所有的装备道具和看到所有的结局，只有把游戏多玩几遍才行了。





三国群侠传

类型	角色扮演
制作	东方演算
发行	智冠科技
系统配置要求	Pentium Ⅱ 266、64MB
编辑推荐度	





继《武林群侠传》后，东方演算公司（即原河洛工作室）又推出一部角色扮演游戏，在《武林群侠传》的基础上，东方演算公司秉承河洛工作室一贯的认真态度，制作出了《三国群侠传》。

玩家在游戏中将扮演一位17岁的现代少年，莫名其妙地被带入混乱的三国时代，在这里，他不但要寻回魏、蜀、吴三国的君王，还要收集传说中的太古九鼎。呵呵，下面就让我们来看看这次步入“混战三国”的亲身体验吧。

与《武林群侠传》相似，此次《三国群侠传》的自由度也很高，玩家可以在广博的神州大地上四处游走，北方匈奴、西漠羌族、蜀后南蛮以及东海夷州，这些玩家在冒险旅程中都将会遇到的，当然为了玩家的安全起见，最好是带上几个战友以防不测。

从游戏截图中我们不难看出，游戏的制作风格以可爱鲜艳为主，游戏中的角色设定都是可爱的Q版形象，虽然取材三国，但从人物造型上却与传统的三国人物形象有很大区别，同时这种活泼的人物造型设计也是为与游戏中的人物对话相适应，在这里玩家找不到拗口的“之、乎、者、也”，而是欣赏漫画式的对话，既享受游戏带来的乐趣，同时也体会到漫画式的轻松。

前面我们已经提到，在《三国群侠传》中制作者十分重视游戏的自由度，因此，制作者在游戏中设计了50个以上的各式任务，不过不必担心，在这里没有复杂的迷宫和谜题，而且游戏还提供一些提示使玩家明确自己下一步的行动。

相信很多玩家都很关心游戏的战斗系统，在这方面与《武林群侠传》相比，《三国群侠传》作了进一步的完善和调整。游戏大大强化了棋盘式战斗系统，与以前的游戏模式不同，该作加入“时序行动制”，使用“时序行动制”避免了回合制呆板单调的缺点。在战斗中，决定敌我双方行动的顺序将由“速度”属性与角色所采取的“行动”计算排列，使用指令技能时会降低下次的行动顺序，当然速度越快则行动次数越多，对敌人造成的伤害也越大，而且此次行动也将会对下回合产生影响。在战斗系统中加入“技能学习”与“技能装备”，在这里玩家可以学到120种不同的技能，根据角色不同拥有的技能也有所不同。

此次我们进行测试的是繁体版，相信在简体版上市时，该游戏将会让“河洛工作室”的崇拜者们一饱“玩”福。

晶合实验室







从游戏制作谈



地·牢·围·攻

Dungeon Siege

总评 95



优点	创新的半即时制游戏方式乐趣十足，先进的3D图形引擎和优质的材质贴图，使游戏画面流畅又华丽。
缺点	当角色达到60级以后，漫长的升能过程容易让人感觉乏味，降低了游戏的乐趣。
制作	Gas Powered Games
发行	Microsoft Games
载体	CD x 2
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■□
操作：■■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■■■

3D ARPG大作《地牢围攻》历时四年才制作完成，其间亦经过几次重大的修改。相对于最初的脚本来说，最终的成品几乎就是推翻重做的了。在游戏正式推出之前，《地牢围攻》就已在E3大展上受到了广泛关注。一经推出，立刻在电脑玩家中产生了轰动效应（这个效应在编辑部中尤为强烈），很多人对制作人泰勒的这一创新之举表示由衷的赞赏，但也有人表示了不同的看法。对此本刊特别邀请了几位业内人士和资深玩家从游戏制作和企划设定的角度来谈谈他们的意见。

出色的光影变化映衬出美丽的雪中小镇。


层次分明的游戏场景。

本刊特约作者 李宾：

《地牢围攻》代表了RPG未来的方向

进入游戏后，我们首先会注意到，除了衣服、发色、性别这些无关大局的设定外，玩家们的能力属性和技能水平都一样；而随着游戏进程的发展，不同的玩家显然会选择不同的武器或技能用于作战，这本代表着他们的偏好，而正是这种偏好，就决定了他所扮演角色的未来职业，这一创新之举，不禁令人思考一个很本源的问题：什么是角色扮演？

在我们以往所接触过的RPG中，对“角色扮演”的诠释通常都是由玩家在一开始就选择好自己的职业，比较典型的是博德系列、暗黑系列、魔法门系列，甚至《英雄无敌》从一代到三代中对英雄的选择也可归纳进来。它们可以被称为预定型角色扮演——玩家从一开始就选择好自己所想扮演的角色职业。角色的能力属性和技能发展路线从玩家作出决定的那一刻起，就已经确定了，余下的事情，则是玩家在游戏进程中对角色发展的持续体验。与之相反的是，《地牢围攻》属于后置型的角色扮演，也就是说游戏将角色的发展权交给玩家自己，你经常使用什么样的武器或技能，就决定了所选角色未来的职业。这颇有些类似现实生活：我们生下来时都是婴儿，一张白纸，随着年龄的增长，有的人喜欢数学，成了研究者；有的人喜欢音乐，成了艺术家；当然，也有人一时喜欢这一时喜欢那，结果一事无成。《地牢围攻》正是鲜明地体现出这一特点——只有专心致志发展某一项技能的人，才能成为真正的高手。我们曾在《异域惊魂曲》中体验过一次类似的设计思路，该作中角色职业的转换以拜师的方式进行，不如《地牢围攻》这般自然、严谨，但它在价值观的形成机制上则有独到之处。

那么这两种设计思路在角色扮演的体验上有什么差别吗？从单机模式看，是主动扮演与被动扮演的区别——虽然在结果上差别不是太大，可以说是殊途同归，但后置型的RPG具有更大的灵活性，对玩家的要求也更高。从多人模式看，后置型RPG的意义更凸显出来。例如在曾经一度流行的《网络创世纪》中，某些玩家虽然扮演骑士，然而其言行却毫无骑士风范，所做所为甚至达到了卑鄙无耻的地步。对于这种窘境，预定型RPG设计思路几乎无能为力，比如《博德之门》，虽然它声称不按角色价值取向行事的人会遭到意想不到的惩罚，但玩家真的受到约束了吗？虽然在后续作品中，博德系列在努力强化这一方面，比如在队伍中出现游侠与邪恶混乱者并存的情况时，队伍的团结会受到严重干扰，但这种设计思路本身存在缺陷，而后通过亡羊补牢的方法来纠正玩家偏离轨道行为的做

法，不仅大大增加了游戏设计的复杂度，而且往往收效不高。在这一点上，后置型的RPG则几乎具有先天的适应力，因为它的思路本就是根据玩家的行为来定义玩家的类型。也就是说，玩家必须对自己在游戏中的行为负责，并承担行为所造成的后果。虽然在《地牢围攻》中，我们仅仅只是见到玩家的不同修炼方式决定其职业这种一元化的情况（角色的价值取向被固定为除魔卫道、拯救王国），但我们只要稍微进行联想，将思路延伸，让玩家的言行决定他的价值观，就像《异域惊魂曲》所实现的那样，那么上文中所说的窘境不就迎刃而解了么。

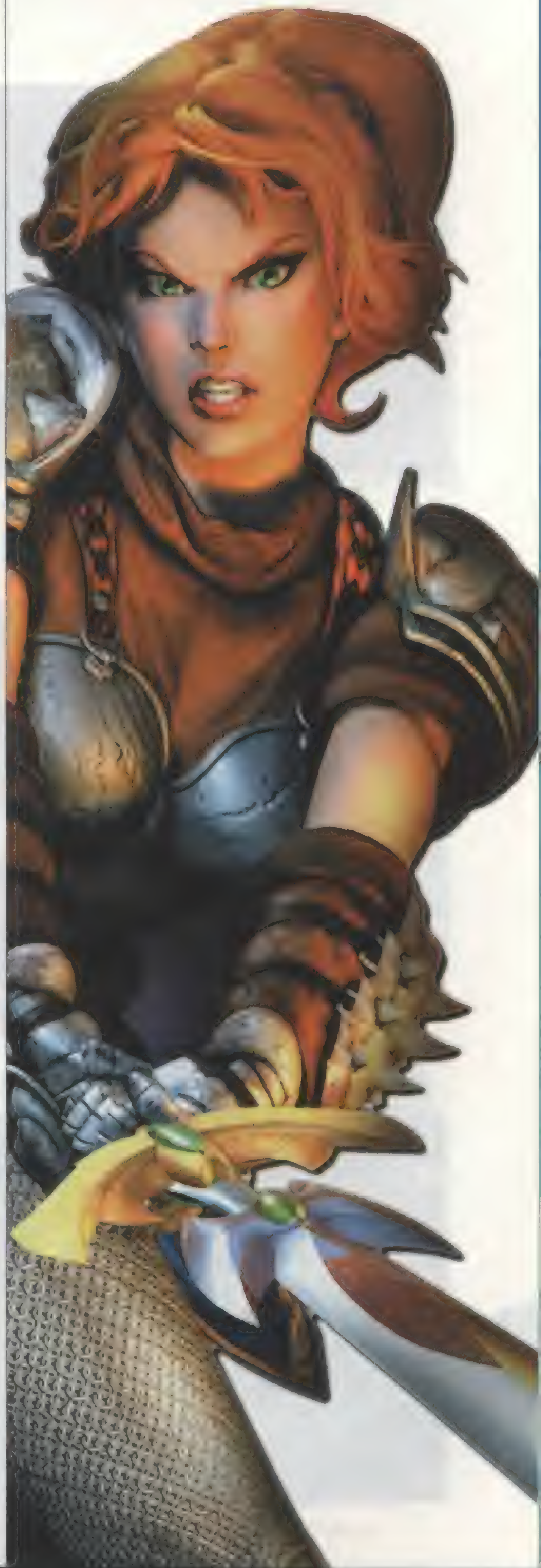
从设计的角度看，由修炼方式决定职业的这一元较容易实现，比如《地牢围攻》的官方网站上就介绍了能力属性与技能的增长机制，并不很复杂。但由言行来决定价值取向的这一元则要困难得多，它要求一种开放式的游戏进程，其典型特征有两个：一是进程的多元化，即玩家可以自由地闯荡，没有固定探险顺序的限制；二是完成任务方式的多元化，即对同一个任务，可以用多种不同方式去完成。例如经典的《辐射2》、博德系列，还有去年的《召唤者》、《奥秘》，今年的新作《上古卷轴Ⅲ——晨风》，均是开放式RPG的优秀之作，它们给人的共同印象就是游戏内容非常庞大。显然，对于实力不济的国内制作者，应该先向《地牢围攻》学习其易于实现的一元化后置型RPG的设计思路，等积蓄了技术和资金实力，再向涵盖价值观形成机制的二元化后置型RPG发展，笔者认为这代表了RPG未来的方向。

游侠创作室 天奕：

半即时制与高策略性使游戏趣味性大大加强

《地牢围攻》作为微软打入RPG领域的利剑，非常明显地融合了以《博德之门》为原型的策略要素。即：正常情况下，游戏以即时模式运行，不过玩家可随时按空格键暂停进程，以便作出某些战术上的调整；更为直观的是，连小团队配合作战的模式也照学了过来，区别只在于最多支持若干名角色共同探险。

应该说，1999年春发布的《博德之门》之所以能成为复兴RPG的旗帜，其独特的策略型机制功不可没，甚至可列为该作和其后续系列最大的亮点——虽然作为机制不像绚丽的魔法那么直观。为什么这么说呢？很简单，策略性具有最广泛的拥护者。从早期的《文明》到后来的《英雄无敌》，从RTS的里程碑《命令与征服》到以平衡性著称的《星际争霸》，甚至连动作射击游戏，对于高手来说其策略性的重要地位也已超越了射击水平。将策略性体现到游戏中，就是达到目标的方法，只不过在不同的游戏类型中目标不同而已。事实上，几乎任何一部游戏都有策略性成分在内，只是程度不同。如果你留意一下历年的优秀作品，不难发现它们当中多数都具有很高的策略性。高策略性游戏之所以受欢迎，简单地说，是因为它符合玩家的心理需求，能给玩家一种运筹帷幄的感觉，并通过渐进式的小步成功、逐渐战胜困难与挑战来引导玩家体验到最终成功的快乐。而以《博德之门》为原型，在《地牢围攻》中改头换面的半即时策略型游戏机制，介于回合制与即时制两大派别之间，可以说兼具了它们的优点与长处。一方面，在游戏进展顺利时，玩家可任由其自动发展，从而比回合制更有效率；另一方面，当遇到困难时，玩家可轻易地暂停游戏，调整团队各成员的行动，比如让自然魔法师施展疗伤法术、让前线的战士补血等，这与即时制相比，玩家显然更能从容不迫，有充裕的时间来思考该如何作调整，而不是像即时制那样一旦遭遇对手的意外打击就手忙脚乱，不知所措。也许会有人反驳说即时制在联网对战方面要优于半即时制。不错，确实如此，不过那只适用于RTS；对于RPG，别忘了它的名称是"角色扮演"，对某类角色的体验才是RPG的灵魂，游戏的运行机制只起辅助、支撑作用。虽然"暗黑"系列和《月影传说》都是走即时制的路子，但"暗黑2"玩久了会给人一种狂点鼠标的重复单调感，笔者认为半即时制的RPG更有趣味性，也能迎合更广泛的爱好者群体。



目标软件《秦殇》策划：刘豫斌

《地牢围攻》的AI设计中规中矩，但也有独到之处

《地牢围攻》的设计师Chris Taylor和他的开发小组基本上沿用了当初他们开发《横扫千军》时所用的蓝图。他们的开发重心主要放在引人入胜的情节、容易上手的操控、漂亮的画面以及明快的节奏上。在AI设计方面总体说是中规中矩，但在某些设计上也有独到之处。游戏中敌人的种类繁多，但行为显得比较简单，大多数怪物只会靠近并攻击，只有极


沼泽的色调给人一种潮湿的感觉。


远近结合攻击是敌人常用的战术。


盘旋而上的阶梯立体感极强。


把视野拉到最近时贴图也不会变差。

少数的敌人懂得撤退，这导致战争模式多少有些千篇一律。不过设计者显然也注意了这些问题，所以他们除了在地形设计上花费心思，同时在兵种搭配上也十分小心，加上一些战场突发事件，使玩家遭遇敌人时所处环境发生变化，希望籍此来迫使玩家策略上的变化。在某些场景，这种手段的确达到了一定的效果。总的来说在敌人AI的设计上，《地牢围攻》并没有什么突破性。但在己方小队队员的AI设计上显然借鉴了不少《博德之门》系列的设计，有些地方甚至青出于蓝，每一位队员都设计了多种AI模式，一目了然的AI选择比起《博德之门》显然更加体贴，分配了AI类型的队员在行动过程中的表现都非常不错，体现在游戏操作性上则是更加的方便和自如。此外游戏设定的作战阵形确实可以对小队在不同地带的攻防效果产生影响，对这类游戏而言，能做到这一步已经难能可贵了。

欢乐亿派《大秦悍将》程序设计师：杨智盈

《地牢围攻》的画面处理得恰到好处

《地牢围攻》画面细腻、表现传神。对火焰、扬尘、树木、飞雪、流水、熔岩的刻画无不惟妙惟肖，地面的纹理无丝毫的生硬和呆板，并且看不出明显的重复。游戏中对雾的使用掌握得恰到好处，在场景中随着角色所处的位置和情况的变动而动态地改变雾的属性，使得雾不仅成为一种对大气环境的模仿，还成为烘托气氛的有力工具。

本刊特约作者 大狗：

《地牢围攻》的不伦不类注定它不是一部吸引人的作品

《地牢围攻》（Dungeon Siege，以下简称DS）的不伦不类主要体现在两个方面：一是RPG vs RTS，制作人泰勒是做RTS出身的，不可避免地在游戏中加入了大量RTS元素，如阵型等，但这样给我的感觉是大大削弱了角色扮演的味道，更像是在控制一支部队作战，像是一个取消了资源采集、侧重于单位升级的另类RTS；二是RPG vs ARPG，Diablo虽然同样是放弃了情节，但它非常注意角色的发展（包括宝物的收集），弥补了角色扮演方面的不足，可泰勒在这方面既放弃了Diablo那种特点鲜明的角色发展路线而采用自由发展模式，又没能像真正的RPG那样把握住剧情，两边各沾一点，其结果是既没有前者的紧凑，也没有后者的自由。虽然许多评论里介绍它的特点就是追求快节奏的动作，但实际上快节奏的动作也体现得不是很成功，因为没有一个吸引你的目标可以让你把这些战斗串联在一起，让你提不起“快”的欲望。总体来说，泰勒在DS里只是架构了一个形式，盖起了一座房子，而没能很好地往里填充内容，因此不是一部吸引人的作品，如果有人能充分利用这所房子创造出一个宜人的家居环境，无论RTS、ARPG还是RPG，都应该能取得不错的效果。

DS与一般ARPG相比更强调组队作战，在职业设置方面还是注意到了分工合作的问题，但角色发展的过于自由使得这种分工合作很难在平衡性方面做得像Diablo那样精细，我觉得这是DS最失败的地方。对于一款ARPG来说，不应在角色发展而应在剧情任务方面给玩家更多的自由，DS却反其道而行之。虽然经典之作Daggerfall的升级方式与之类似，但它身临其境的战斗和庞大开放的剧情DS却完全无法相比。DS中战术策略的选择很丰富，但基本派不上用场，对于一款ARPG来说，泰勒的确选错了方向，不过他的心血也没有白费，至少DS的这套引擎加上这套操作系统为今后的3rd Perspective RPG或RTS设定了一个较高的标准，就像当年的《横扫千军》那样，这也是我说泰勒只是盖了一栋好房子的原因，只要后人能聪明地加以利用，完全可以做出一款非常棒的游戏，例如博德系列可借鉴它的组队方式，赋予玩家更多的可操作选项（不过DS引擎的一大缺点是视角受到限制，没法抬头看天，这也是它能保证速度的一个原因吧）。

笔者深深地感觉到这两年的电脑游戏正在陷入Gecko所说的那种怪圈——在消除烦恼的同时也消除了乐趣。在DS中你甚至不用点击鼠标，敌人靠近后战士会自己战斗。《黑与白》的制作者莫里纽克斯大概是开创这一风气的“罪魁祸首”，他在接受采访时说：我的目标是实现这样一种模式——玩家只能影响游戏而不能控制游戏，没有玩家的参与游戏依然能继续下去。这种无需玩家积

极参与的游戏还能算得上是游戏吗？恐怕这只是对电脑资源的一种浪费。

龙与地下城专题站站长 Gecko the Sidhe：
《地牢围攻》无战术可言，更没有什么乐趣所在

玩过《地牢围攻》后，感觉这个游戏真的十分“光滑”——行进路线、人物升级、任务、战斗，都很“流畅”。人物升级系统感觉和Daggerfall有些像，都靠不断“使用”来升级，不过技能系统简化得太过火了，或者说，平滑到不存在的程度。也许因为游戏是以团队为中心，玩家不可能精心照顾每个人物的原因吧。即使如此，游戏在战术上也毫无建树。由于DS和其它典型ARPG一样，敌我人物能力差别极大，注定了战术无法体现。各个玩家人物之间差别的模糊更进一步削弱了战术的重要性。因为多数战术游戏都建立在多种特色鲜明的人物或部队的互相配合上，没有分工就毫无令人兴奋的战术可言。此游戏中人物行动速度过快也会使人对战术缺乏兴趣（不可能总是叫暂停啊）。AI太低也是问题（或者说，把一般ARPG的AI搬到了战术游戏上）。由于既缺乏人物属性发展又缺乏战术成分，整个游戏好像在操纵一帮敢死队员四处横冲直撞。打个比方吧，就像在《星际争霸》里控制一群有1500HP的Zealot、Marine、Dragoon和Medic血洗一群群只有10HP的Zealot、Marine、Dragoon和Medic一样。其实我觉得倒不是制作人泰勒没有很好地填充游戏内容，而是他建立的根基就错了。ARPG赖以生存的动作快感、紧张节奏本就和战术游戏的周密计划、细致操作背道而驰。ARPG中以一敌十的英雄人物和讲究双方势均力敌的战术游戏更是水火不容。而泰勒本人的设计思想加重了这些问题，我在Amazon.com的一篇前瞻中看到：“Taylor's philosophy focuses on fun, and he aims to eliminate the annoyances found in most role-playing games.”（泰勒的哲学焦点就是乐趣，他的目标就是要消除在多数RPG中存在的麻烦）。问题就是这个“麻烦”并不是游戏设计者需要消灭的对象，而是他们应该善于利用的对象。游戏本身就是由一连串的“麻烦”组成，正如没有规矩不成方圆，正如一个人若把所有事物的特征都看作障眼的表象，他就会坠入虚无论不能自拔一样。一个立志于消灭“麻烦”的游戏不可能是一个富于乐趣的游戏，麻烦（Annoyance）和乐趣（Fun）本身就是游戏的两面，互为因果，缺一不可的，一个极为“光滑流畅”的游戏大抵也毫无乐趣，泰勒在DS中就犯了这样的错误。如果他能结合多数RPG中的高度个性化人物属性和战术游戏的精密策略特性，他也许能做出一个奇幻版的Fallout Tactics，但他似乎觉得什么复杂属性、精细策略都是“麻烦”的玩意儿，从而选择了把ARPG中不假思索的激烈动作和《神话》（Myth）一类军团型战术游戏中简单到不存在的属性系统结合在一起，但又因为可控人物过多而使ARPG的“动作”无法发挥，所以游戏相对失败也在意料之中。

另外笔者认为，DS并不是在角色发展方面给了玩家太多自由，而是完全剥夺了玩家在角色发展上的自由。自由和选择是不可分的。当游戏强迫玩家在几个选项中作出选择时，的确从某种意义上剥夺了玩家一些自由，但那些被剥夺的自由本身是无法自我存在的。而游戏剥夺这些并不实际存在的自由，反而给了玩家以选择的自由。换句话说，在游戏中自由是通过限制而体现的。这个特性是由于游戏本身的预先设置性或“脚本性”决定的。游戏世界中的事物远没有现实世界那么细致微妙的互动关系，其存在是基于人为设定而非自然演化而形成。作为上帝的游戏设计师需通过各种规则来限制从而塑造这个世界，或通过大量细微规则进行动态模拟而产生现实世界的表象。DS角色发展的问题就是它既否定了使用繁复的需要玩家参与的“幕前规则”，又没有使用（至少没有体现出）一系列细微规则来紧密地模拟人物与周边互动中产生的特性。换句话说，它与Daggerfall在人物属性系统上的区别之一就在于它没有Daggerfall那样细致入微的技能系统，来体现玩家人物的特性和玩家在游戏中的选择（或习惯）。《黑与白》和DS的不同也在于此，《黑与白》采用微观规则产生互动演变表象的方法进行，从这个角度上说，让玩家不用理会细节而专注于其它方面还是有其合理、可行之处的。但DS则是既不让玩家参与“规则层面”上的互动，也没有一套精细的系统能体现出（至少没有足够明确地体现出）玩家在游戏世界“动作层面”中互动的成果，可以从某种意义上说是“邯郸学步”的典型。



强烈的魔法效果。



使用丰富的材质构建真实的场景。

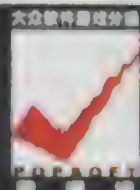






玩转2002 FIFA世界杯

■湖南 苹果熟了



总评 90	
制作	EA SPORTS
发行	电子艺界
载体	CD×1
类型	体育
语言	英文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■■□

2002年5月31日，4年一度的世界杯足球赛决赛阶段比赛将在日本和韩国拉开帷幕，这是首度由两个国家共同举办的世界杯比赛。国际足联预计全球将有约4亿球迷（实际上应该远远不止）通过各种方式观看球赛，这将是一次足球的盛宴，也将是一次商业机会的大汇聚。以体育模拟类游戏见长的EA Sports赶在大赛之前隆重推出了《2002 FIFA 世界杯》，率先在电脑游戏业界抢得商机。“我们一直致力于开发和制作最真实且最具娱乐性的FIFA世界杯游戏！”主管游戏开发的负责人Marc Aubanel强调说。这款获得2002 FIFA世界杯组委会唯一授权的视频游戏，以完全一致的比赛场馆设计、最新最全的参赛球队资料、几可乱真的球员体征、完整移植的比赛赛服为卖点，结合多年来雄踞电脑足球游戏头把交椅的EA Sports的开发实力，为广大电脑足球迷提供最佳的足球游戏享受和独特的世界杯体验。

2002 FIFA World Cup



起脚破门瞬间，守门员已经失去重心。



中国队和欧洲全明星队抗衡，图中显示的是球星级别的劳尔。

上手篇

基本操作与FIFA 2002大致相同，但有一些明显改进，为了让各位球迷更好地掌握操控技巧，特将这次新加入的操作归纳如下：

◆ 自己控球时

W：较以往有改变，按下w不松手为加速模式，敲击W为冲刺模式。后者尤其在前锋攻至对方前场时要多加运用，是甩开对方防守球员造成单刀球的必杀招，当然前提是你控制的球员速度快，比如乌拉圭队的雷科巴这样的快马。

Q：周围队友接应，并同时显示队友配合路线，这次相对于FIFA 2002而言，此键的功能得到了强化，具体实战中很容易感受到。

E：盘球过人，在不按方向键时为颠球，颠球的同时敲击Q、Z、E、C四键中的一个，可做出一些花哨的脚背颠球、大腿颠球、肩膀颠球等，没有任何实战意义，大家有兴趣可自行尝试。

Z：配合A、S、D键踢出右旋曲线球，与FIFA 2002恰好相反。

C：配合A、S、D键踢出左旋曲线球，与FIFA 2002恰好相反。

◆ 对方控球时

S：变换控制的球员。和以往不同的是，这次的S键在争头球时特别重要，它起着争顶卡位的作用。

D：抢断。有效程度大幅削弱。



◆ 守门员（这里的改动较大）

A：手抛球

S：向前场某名队友大脚长传

D：大脚将球踢远

Q：当对手攻至球门附近时，控制守门员出击。

◆ 其他按键

控制守门员时，按q键可以让其放下手中的皮球；当对方罚任意球时，可

以按W键控制人墙跳起来封堵对方球路。还有一些组合按键，比如同时按下W和E，过人的动作会略显不同。另外还有一些观赏性很强的动作，比如在适当的传球和体位情况下，通过适当地控制D键来做出头球冲顶或凌空抽射的漂亮射门动作，相信大家稍加尝试即可做到。此外还有一个在网上流传较广的动作是在前场即将射门前，在蓄力过程中同时按下Z和C，你控制的球员就可能做出虚晃的假动作骗过守门员或对方后卫，但实际上在游戏中能够成功做出这个动作的难度比较大，需要多加演练才行。在发角球时取消了用A、W、D三键指定争顶队员的方式，用A、D二键就可以发出不同力度的角球，连S键也被设定为可以发出半高角球。同样，守门员开门球时，也没有了以往的A、W、D三键指定发球方向的队员设定。

战术篇

这次游戏的难度等级比FIFA 2002多了一个初级阶段，但绝不意味着游戏的难度有所降低。游戏中首先要遵循的原则是选择好自己的进攻防守体系，笔者个人倾向于在防守方面选择保守一点的Withdrawn（内敛式），这样的阵型较为靠后，相当稳妥。因为从FIFA 2002开始，电脑对手比较喜欢传你的身后球，对方前锋一旦得球，你的后卫往往难以追上，很容易造成单刀球局面。这一点在和好友联机对战时表现得更加突出，所以采用稳妥的防守阵型，尤其是将中后卫稍稍拖后一点最佳。在进攻方面，胜率较高的阵型不是冲动的Possession型，而是典型的Counterattack型，防守反击！单纯冲锋在前的进攻模式很容易造成前锋在前面等球，屡屡落入对方造越位的陷阱中，也造成了一种前后脱节的客观现实，即使前锋在前面侥幸得球，也只有一两名队友在身旁，对方的防守队员经常采用以多打少的围攻抢截，在这样的情况下甚难攻到对方禁区内，成效甚微。而常见的防反进攻一般由后场得球后，最佳的模式是由边后卫向前推进，中卫和前锋在前面接应，从边路传递至对方前场处，下底传中造成中路队友接应射门，后者沿对方半场的肋部45度角方向切入，再与队友做二过一配合形成射门机会。你尤其要记住的是，在高难度（World Class级）的对抗中，一脚出球是最重要的，灵活的电脑对手往往在一瞬间就从你脚下抢走了皮球，只有频繁地传球，逐级渗透，才是致胜的唯一道路。

游戏中将简单的短传也设置了力度计，大大降低了短传的准确度，像笔者这样的老玩家也很不习惯，请各位务必注意。还有以往经常使用的拦截方式，从对方身后贴身频频按D键抢球的成功可能不复存在，这样做几乎都只会得到自己踉踉跄跄跌倒的后果。D键抢球只是在侧面角度还存在一定成功的可能性，而在防守正面来人时，请多用A键，即使出现那种杜舍尔铲飞贝克汉姆的情况，也极少判你犯规。当然，实战中你也不要放过任何诱使对方犯规的机会，特别是在禁区内，《2002 FIFA世界杯》中的裁判执法比以往任何一代都要严厉，赢得点球往往使胜利来得更加轻松。我最深刻的体会是：在禁区内，尤其是大小禁区之间地段（不能太靠近球门线，否则守门员容易出来扑脚下球），在球门前横向带球，如果身后有对方后卫来抢，他犯规的可能最大。

实践证明游戏为大家提供的E键，就是盘球过人的设计，作用不大，这一点已经在前作FIFA 2002中得到了验证。尽管我们推荐讲求配合，但也不要奢望总倚靠过人取胜，然而有些情况下过人还是很有用的，比如你的前锋面对的是对方拖后的最后一名后卫，这时候过人就可以形成单刀局面。笔者的个人经验有3种：其一是“急停”术：加速跑，待到对方逼近时，突然急停，时机掌握得好，他就会扑空，你就可以侧身过了；其二是“变向”术：同样是加速跑，但需要跑一种斜向的路径，待到对方逼近时，突然大幅折反方向，也可以让他扑空（或者可达到诱使对方犯规的效果）。以上两种办法需要注重的是时机的掌握和球员一定的速度优势。最后一种方法难度较高，那就是“挑球”术：当对方球员迎面逼近时，用最快的速度（按键时间越短越好）敲击A键，将球突然挑过他的头顶，然后侧身加速去追，不过这样成功的机会不大，需要多次练习才可能做出这套连贯动作。

游戏中有很多特别的设计，以下两点值得大家在玩游戏时注意：其一是争抢头球的操控，在游戏中争抢守门员开出的皮球有一定难度，弄得不好，你往往会被对手挤在身后干着急，有效的办法是快速敲击S键，这样就能够抢得最佳落点位置，然后按D（或者A、S）键控制皮球，要点是注意蓄力中级，这样



丧失了得分良机，杨晨仰天长叹。



法国队球员禁区内拔腿就射。



进了一记世界波。



怎么了？谁铲了他。



被出示了黄牌。



国脚在门前防守站位明显不合理，四人挤一块儿了。



中国VS巴西，球员入场。



美仑美奂，夜色球场。

可以抢到头球，或者是用胸部卸下皮球，在禁区前沿的话，还可以做出停球后，不等足球落地，马上凌空抽射的漂亮动作；其二是游戏中引入的“世界波”判定标准，当你进了一个好球后，电脑进球回放时会与众不同，在屏幕右下方将出现世界杯的模型，还会长时间地进行破门队员形象展示。令我疑惑的是，电脑究竟是以何种标准来判断“世界波”的？还有一些设计细节，比如在友谊赛模式中，若你选择的等级太低，又大比分领先对手之时，电脑会自动提醒你提高比赛难度级别。游戏中令人有些恼火的是，比赛中的主裁判站位不佳，经常会在你进攻时破坏你的妙传，也会在你防守时将你开出的球“碰”给对方前锋，这个Bug在游戏中，特别是联网游戏中一定要注意。

在游戏中发角球时中路接应头球破门是比较难的，用“鲜见”来形容毫不过分。你可以选择比起始默认高度稍高的角度开球，控制好力度，不要开太远了，然后迅速按s键换人抢第一落点，再敲击D键形成头球攻门，配合方向键可以使射门角度刁钻一些，但这样的进攻套路成功率很低，即使在第二级难度模式下，也多半难以争得头球，即使抢得第一落点，多半也是身体停球再射，而得球后被对方球员抬脚破坏的几率相当高。另一方面，游戏中力度计的蓄力速度有所降低，所以踢任意球的成功率就有明显上升了，尤其是小贝这样的任意球专家。

在游戏里新设计了一个“球星”系统，在所有球队中只有中国和以色列没有球星，这倒比较合情合理，虽然我们心里多少有些酸劲儿。球星绝非“浪得虚名”，在奔跑速度上、拦截的成功率上等各方面都超过一般球员，即便在一般传球上，也能够自动传出绕过防守球员的弧线球，在射门时，能够踢出“飞火流星”球，观赏性一流。实战中灵活运用自己队伍中的球星是战胜对手的重要手段之一，尤其是很多队伍中的球星往往不在电脑设定的主力阵容中，请你仔细察看自己的替补阵容，比如日本队唯一的球星中田英寿、阿根廷队的“战神”巴蒂斯图塔。

投机篇



以下为大家提供一些游戏中进攻和防守的诀窍，是笔者和一些电脑球迷经过不断实践摸索出来的，多半是利用了游戏设计上的漏洞，可能不会100%的有效，请自行甄别其实用性。

电脑对手进攻方式的单调乏味是游戏一贯的缺点。下面是一个FIFA 2002遗留下来的老毛病，在这次没有得到任何改进。电脑前锋最喜欢沿着底线向球门横向带球前进，完全不传球，你甚至可以不防守，他的后果只有一个，被守门员扑得脚下球，这么弱智的套路竟然也被电脑频频运用，实在是令人遗憾。

和朋友联网比赛时，双方都会出现大量的单刀球局面，而后卫在对方前锋屁股后面跟着跑就是追不上的Bug，我们一时也无法改变。当对方前锋已经逼近我方大门时，与其傻傻地死守，不如果断地按Q键让门将出击，据笔者的经验，这样可以大大降低失球的可能性，相当有效。同理，在联网比赛时，一定要多靠长传打对方身后球，造成单刀局面，这样你赢的机会将比较大。

在对方前场掷边线球（尤其是靠近底线）时，将落点调整至禁区前沿（或禁区内）的队友身旁，蓄力至最大掷出皮球，迅速按S键转换操控球员，再按住D键蓄力射门，破门率很高。在较简单的级别游戏中，比赛一开始，如果是你刚开球，倒脚一次后即由前锋蓄最大力量射门，有不小的破门概率，尤其是射门者为球星的话，命中率更高。还有一个利用电脑Bug的破门法，对方门将在踢球门球或者跑到禁区前沿开大脚时，你如果能够按S键抢得足球的第一落点，迅速胸部停球，旋即按D键超远距离射门（力量最大），这样往往能够让你见到Impossible级的“世界波”，球往往会应声入网，这时候对方的守门员多半还在往回跑，扑救不及。

发任意球时，如果由现实中的任意球高手主罚，成功率将数倍于普通球员。当你控制的球队中没有这些球星时，你会明显感觉到在定位球方面受治于人。发点球时，挑左右两个上角踢，命中率很高，或者不按方向键，直接射向正中，也大多会进，因为守门员通常会扑向一边。

聖女之歌 HEROIN ANTHE

■晶合实验室 八神经



《圣女之歌》是台湾风雷时代在今年5月28日推出的一款角色扮演游戏，这款游戏在制作之初就以精美的画风和庞大的世界观设定吸引了玩家的注意力，我们可以在这款游戏中领略到风雷唯美的制作风格，而据悉风雷时代打算将本游戏系列化，并有意制作《圣女之歌》的PS2版本。这次推出的仅仅是本系列的第一集，在游戏中玩家将扮演女主角进行一次难忘的旅程——在海底世界被强迫成为人鱼王子的新娘；在故乡与害得自己家破人亡的奴隶贩子对抗；当然还少不了青梅竹马的男友和机灵搞笑的伙伴。虽然故事还没有结束，但游戏华美至极的画面和震撼人心的音乐都绝不会让玩家失望。本刊编辑部得到《圣女之歌》的发行公司寰宇之星的邀请，参加了游戏推出前的最后测试，并抢先制作了独家攻略奉献给玩家，希望大家能够满意！

总评 87

制作	风雷时代
发行	寰宇之星
载体	CD×6
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■

这是一个发生在遥远年代里的故事。千年前因为神的制裁而使整个世界被大洪水覆盖，有幸登上诺亚方舟的一小群善良的人存活下来。当洪水退去后他们重返大陆建造新的家园，但他们发现面临的是极其恶劣的生存环境：陆地荒芜，海中有各种洪水时代留下来的巨大水兽猎食人类，无数商船渔船一去不返。人类相信末日还会再次来临，而海中的人鱼将会成为神的使者，当它们吹响“神的号角”时，大地将会再次毁灭。而人类的各种宗教经书都预言将会有两位救世主能够通过神的试炼，为大地终止末日的噩梦。他们是人类的希望……

序章 逃亡

夜空下平静的海面上，有几艘大货船在稳定地行驶着，这是一队开往亚萨城的奴隶贩卖船，在改成牢房的货舱中，几个一身横肉的水手正在用皮鞭抽打着奴隶，有一个被吊起来的小男孩已经被打得奄奄一息。在暴力的威胁下几乎所有的奴隶都低下头沉默不语，只有一个女孩愤怒地大声抗议起来，这让水手们恼羞成怒，正当他们准备把女孩抓过来好好“修理”一下时，船身突然剧烈晃动。是水兽！船上顿时一片慌乱，人们惊慌逃难，但巨大的水兽群很快就进入了船舱，并开始攻击每个人，船舱内变成了杀戮的地狱，女孩趁混乱救下了小男孩，并决定背着他逃生。

这里玩家可以先适应一下游戏的寻路方式，这在后面会常常用到。游戏的画面并不是卷动的，而是一个个区域的切换，每个区域都有若干出口连接到其他区域，注意看右下角


搞笑专家贝丁登场了。


人鱼后宫中真是美女如云。





上手指南

1.按Alt+D可打开右下角的地图编号显示，这是游戏中不会迷路的最基本保证。

2.按住鼠标左键不放就可以在水底自由游动（或在岸上奔跑），按Ctrl键可切换奔跑和行走两种移动方式。

3.本游戏的战斗配置较为复杂，共分为3个步骤：第一步配置战斗队形，在战场上共有3个方形区域，左右两个区域都可能有敌人占据，我方队员可以被配置在中间区域的任何一个位置，在敌人采取不同队形的情况下，我方也要灵活地配置战斗队形来应对；第二步选取战斗指令，在这一步里玩家要了解一个“时间格”的概念，每一种招数都会消耗不同的时间，在上方的时间格里可显示出来，比如我方的队员都选取一个消耗3格时间的招数，那么他们就会同时出手攻击。在上面两步配置完成后，就可按鼠标右键开始战斗，如果觉得每次都要进行配置很麻烦的话，可执行“自动”指令——通过普通攻击、特殊攻击、魔法攻击、魔法治疗这四种AI设定让电脑自动指挥战斗，在下次战斗时，可在完成队员队形配置后直接按右键重复上一次的战斗。

4.魔石：游戏中的魔法是经符石组合合成得来。在菜单中选取“魔法合成”，就可以进入魔法石的合成画面。这是游戏中一个重要设计，点选两颗以上的符石，符石就会微微地燃烧，接着点选魔法盘中央的“合成魔法石”，就会显示合成成功或失败的结果。符石可在游戏过程中通过由特定人物赠予、冒险途中拾获、在商店重金购买等几种方式得到。一般来说，组成初级魔法至少需要2颗符石，中级魔法是3颗，高级魔法是4颗。取得符石后并不是胡乱拼凑就可以成功，必须先了解组成魔法的要素口诀，然后根据符石的定义来组合。例如初级光系魔法“治疗术”的魔法要素口诀是“人道、能量”，那么组合的魔石就是符石M（代表人道、自我、谦虚）和符石S（代表光明、太阳、能量）。中级治疗魔法光疗术的定义则在治疗术的基础上增加了“超越”的要素，那么就要由符石M、S和D（代表突破、黎明、超越）组成。其它组合请玩家在游戏中多自行观察、发掘，以体会游戏的乐趣。

的地图区域编号。一开始救下小男孩的区域在“奴隶船13”，正确的路线是按照13→12→07→05→08→04→03→02→01的顺序前进，一路上并不会发生战斗，但注意如果遇到了前面有巨大的水兽拦路，那么千万不要撞上去，否则只有Game Over重新再来了。最后登上了甲板，这时船晃动得越来越厉害，一只巨大的九头海龙浮出海面翻滚着，小男孩一下被甩出了甲板，紧要关头女孩伸出手去一把抓住了他（补充1）。但体力透支的她已无法把小男孩拉上来，终于她的手一下松开，小男孩掉入了海中。女孩绝望地坐在甲板上，忍不住痛哭起来。但无情的海浪并没有放过她，一个浪头将她也卷到了海里。在下沉的过程中，女孩儿的意识渐渐模糊，但一些遥远的记忆却清晰地浮现在脑海中……

补充1： 这里会出现第1个小游戏，玩法是玩家快速敲击空格键来操纵女主角艾妲拉住小男孩，敲击的频率越快，左边的能量槽也上升得越快。成功后艾妲的能力值上升5点（Str+2，Dex+2，Int+1），但无论是否成功，后面的剧情都不会发生变化。

第一章 人鱼的新娘

奥之塔

大雪纷飞的寒冬。这一天只有六七岁的艾妲和妹妹丽芙被喝得醉醺醺的父亲赶出了家门，二人只能在离家不远的一棵大树下相互拥抱着取暖，就在这无助的时候，一个脸上有刀疤的小男孩出现在她们面前，并递上了热腾腾的麦饼。对于艾妲来说，从这一刻开始，这个叫忽伦的男孩已经变成了自己生命中最重要的部分之一。时间过得很快，长大后的忽伦被神父送上前线参加宗教战争，而艾妲和丽芙却被父亲卖给了奴隶贩子……

艾妲一下从刚才的噩梦中惊醒过来，发现自己竟然身处水底的一个房间里，而下半身居然变成了人鱼，她想起自己是掉入了海中，但为什么变成这样却百思不得其解。这时一个女性人鱼带着卫兵走进屋子里，并自我介绍是人鱼总管司坎拉德。她有礼貌地问候了艾妲之后，告诉艾妲她已经沉睡了百日，正当艾妲想要进一步询问时，她却以人鱼王召见为由告退了。艾妲起身，走到右边的窗户看见外面壮丽的海底美景和人鱼宫殿，正当艾妲彷徨无计时，一只滑稽的龙虾背着一个大口袋从窗口溜了进来，他自我介绍叫贝丁，一边说话一边开始往袋子里装东西。贝丁告诉艾妲她可能是接受了鱼化之法，虽然在掉入海里后保住了性命，但也因此变成了人鱼之身。在艾妲的软硬兼施下贝丁答应帮她逃出去，但得先去找一件衣服把艾妲伪装一下。离开房间后可以看到处身在“奥之塔08”（补充1），按照08→07→06→储藏室的顺序前进。注意路上有一些虾兵蟹将在巡逻，由于这时身上没有什么补药，所以最好能避开战斗。来到储藏室后却发现并没有适合艾妲穿的衣服，而这时外面传来了喧嚷声，卫兵们发现艾妲不见了，开始到处寻找。储藏室中间有一个大蚌，打开后能得到一份“云贝露”，艾妲服用之后可以掩去身上的人类气息，这样就可以躲过卫兵的搜捕。

离开房间后继续前进，按照06→05→04→后宫的顺序来到后宫门前，贝丁怂恿艾妲进去，而艾妲并不知道贝丁还打着自己的小算盘。来到后宫，这里有许多美人鱼在玩乐着，艾妲依次和她们对话（补充2），了解到人鱼王子次亚今年会有血光之灾，还有奥之塔顶部大珍珠的事情，这令贝丁心花怒放。和每个人鱼都对过话并参加了至少一局排球游戏后，正要离开这里，却迎头撞上了带着卫兵寻找过来的司坎拉德，贝丁赶紧躲了起来。司坎拉德说人鱼王要召见艾妲，便带着艾妲前往人鱼王殿。在人鱼王殿，人鱼王告诉艾妲她是次亚解脱血光之灾的关键，只有让艾妲与次亚结婚才能保证次亚的性命无忧。艾妲当然不愿意，于是再次被软禁。

正当艾妲在房间里发脾气时，贝丁又冒了出来，他告诉艾妲要破解鱼化之法只能去找居住在海底的赫拉婆婆相助。贝丁答应带艾妲去找赫拉婆婆，但这之前要先前往奥之塔顶端取得那颗大珍珠“乌达之泪”，真是贼心不死啊！艾妲只好答应帮他。由于门外有卫兵把守，要离开这里只有让艾妲学会

在水底快速游动的技能。这是第3个小游戏，也是必须完成的一个。游戏方法类似于DDR（跳舞机），在上方有一连串不同方向的艾妲形象的箭头向左边闪过，当到达最左边的小方格里时就按下小键盘上相应的方向键。由于一共有8个方向键，所以这个小游戏具有一定难度，笔者也是反复打到第4次时才通过的。成功后按住鼠标左键不放就可以在水底自由游动了（按Ctrl键切换移动方式）。

从窗户离开来到奥之塔外部，贝丁提议去武器房装备一下。向上来到“奥之塔外部01”，这里可以通向武器房。在武器房里大肆搜刮一番，可找到一些武器和大量药草，装备后就可以离开前往顶端的乌达秘室了。前往乌达秘室的顺序是奥之塔外部01→12→13→14→乌达秘室前廊，在这里看到了守卫安雷和毕雷斯，钥匙就分别放在他们身上。安雷好色，艾妲使用一招“色诱”之计，贝丁趁机偷袭打晕了安雷，取得了一把钥匙。毕雷斯闻声过来查看，这次只能开打，一场战斗后打败了他，得到第2把钥匙和“符石I”。在秘室大门左右两边墙上的火焰灯上分别使用两把钥匙，就可以顺利进入秘室内了。拿到“乌达之泪”后，贝丁提议先去亚纪恩部落找一个叫作涅乌那的商人卖掉“乌达之泪”，然后再去甲人地带找赫拉婆婆。艾妲当然不会反对。于是二人从奥之塔最下方的“奥之塔房间01”离开（入口在区域“奥之塔03”），向甲人地带进发。

补充1： “奥之塔08”可以通往“房间04”，在这里拿到一份海草，这也是在初期战斗后用来保命的补药。

补充2： 这里有第2个小游戏，和美人鱼打排球。这个小游戏较有难度，建议不要随便移动位置，需要注意练习的是蓄气出手的时间。最后根据分数来换取奖品，分数越高奖品越好。

甲人地带

离开奥之塔后，通过甲缝道来到甲人地带中段，按照甲人地带中段01→03→04→08→12→13→16→17→18的顺序可到达亚纪恩部落（补充1、2）。在“亚纪恩部落1”的村长家与老村长见面，老村长请求艾妲帮忙寻找荧光鱼化石来治自己的病，并给艾妲一个磷光透晶石指引方向，艾妲自然答应下来。返回甲人地带中段，在区域05里找到荧光鱼化石，回到村长家交付后得到1000元酬谢。接下来可听听村长讲一下魔法石的功能和使用，如果没有兴趣的话就直接离开吧。

在亚纪恩部落里，听人鱼们说到明天晚上在望天坪会有席特拉可以看，那到底是什么呢？不管怎么说，先到旅馆里休息一下吧。在旅馆里歇了一夜，次日进入“亚纪恩部落3”，涅乌那的家就在这里。但门口却有一个小孩儿守住不让进去，要想进入的话必须回答他的一道数学题，答案是选“C”。回答正确后可以进入房间内与涅乌那见面，用乌达之泪换得了神奇海草，涅乌那提到想找人帮她寻找失落的克露西亚之镜，贝丁自然一口承担下来。离开涅乌那家，通过亚纪恩岔路之后前面就是望天坪了，想起今天有席特拉可以看，于是就先到望天坪去看看吧。所谓席特拉就是水母在海中上





在后宫中，和宫女玩打排球的小游戏。


学游泳，这个小游戏是游戏中必须完成的。


在密室门边的灯上使用钥匙。


在海底要与一些利象四周的怪鱼战斗。


赫拉婆婆指引前去神殿的道路。


在荆台之原选择碰花的话，就会中毒。


螺之里，美丽的海底小村。


破解神殿迷阵需要正确的顺序。

升时因为光线反射形成的一种美丽景象，当看到无数席特拉所形成的奇观时，艾妲和贝丁都不由得被其震撼。

离开望天坪，按照“亚纪恩岔路→甲人地带东缘01→02→05”的顺序可以在区域“甲人地带东缘05”找到克露西亚之镜，把它拿回去交给涅乌那，可以得到1000元报酬。从“东缘05”再往右，就到达赫拉婆婆家的外面了。来到婆婆家里，虽然艾妲请求婆婆帮助自己，但赫拉婆婆却毫不理睬，就连机智伶俐的贝丁也无计可施。二人只好闷闷不乐地离开婆婆家。在婆婆家门外，塔和理两个小孩拉着艾妲一起玩，艾妲暂时忘却了烦恼，唱起了小时候和丽芙一起玩耍时唱的歌，歌里的深情打动了赫拉婆婆，她终于答应帮助艾妲。她告诉艾妲，要想回到陆地上就必须前往拉飞多司神殿取得人鱼竖琴和约定之环，只有这两样宝物的功能才可以恢复双脚。接下来从来路折返，通过亚纪恩部落，从“甲人地带中段16”前往荆台之原。（补充3）

从荆台之原一直往左，按照“荆台之原01→02→03→04→05→06”的顺序前进，在“荆台之原06”，艾妲不慎触摸了一些非常美丽的花朵（绝命花），不幸中毒。贝丁告诉艾妲要到螺之里去找三位长老帮忙解毒，于是在前往拉飞多司神殿之前不妨先往“螺之里”走一趟（补充4）。接着按照“荆台之原06→05→07→09→甲人地带西缘01→02→03→06→07→12→13→螺之里01”的顺序前进（补充5），很快到达一个小小的甲人村螺之里，在这里可以听到传说中恶魔之子沙贝德的故事，他被封印在大断崖下的大阴沟里。穿过螺之里02来到三长老的家，三位长老有着通晓天地的智慧，他们告诉了艾妲关于大洪水、人鱼号角和七个末日的传说，并赠给艾妲符石Y。离开三长老家，在“螺之里02”的三长老仆人房内见到三长老的仆人，他给了艾妲5个引路蟹，这个道具将来会在螺·森的迷路点起到重要作用。

临走前在“螺之里01”邻近的大断崖旅馆住宿，到了半夜艾妲被熟悉的呻吟声所诱惑，不知不觉来到大断崖边上，幸好贝丁及时出现将艾妲唤醒。他告诉艾妲，沙贝德正是被封印在这下面，而人鱼王的女儿西芙公主曾经被这声音所诱惑而生下了沙贝德的儿子，因此被人鱼王忍痛处死，西芙公主的乳母赫拉婆婆也离开了人鱼宫殿隐居起来。恼怒的沙贝德便对次亚王子下了死亡的诅咒，这也是人鱼王要艾妲嫁给次亚化解诅咒的原因。

次日向螺·森出发，按照“螺之里01→甲人地带西缘13→12→07→08→09→螺·森01→05→06→07→09（需使用引路蟹）→10→11→拉飞多司神殿外部”的顺序来到神殿外面的迷阵（补充6、7），必须破掉这个迷阵才能进入神殿，因此只好再去找三位长老求助。此刻如果返回螺之里，三长老的仆人会告诉艾妲三长老去螺·森的别墅了，所以也就不用再去螺之里，直接前往螺·森吧。按照“螺·森11→10→09→07→04→03→02（需使用引路蟹）→12→14→19→20”的顺序前进，到达三长老美丽的别墅内。三长老正在讨论一个问题，那就是美丽的花朵和甜美的果实如果只能取得一个的话，应该选择哪一个，他们询问艾妲的答案，因为丽芙最喜欢花，艾妲毫不犹豫地选择了花朵。长老对艾妲的答案表示很满意，他们赠送给艾妲一个解开迷阵的卷轴和能在危急时刻救命的锦囊。

从刚才的来路返回（还要使用一个引路蟹），在迷阵前卷轴发挥了作用，然后按照下方、上方、右方、左方的顺序碰触不同方位的4根柱子，迷阵解开了，艾妲和贝丁进入了拉飞多司神殿。

补充1：在“甲人地带中段08”遇到一个鱼人母亲，她因为自己的儿子到甲缝道去玩耍而走失感到悲伤，这里可以选择到甲缝道帮她寻找儿子。最后在“甲缝道1”找到了她的儿子，并得到珊瑚果的感谢。

补充2：在前往亚纪恩部落途中，按照“甲人地带中段13→14→15”的顺序，最后可以在区域15找到紫珍珠和珊瑚果。

补充3：在亚纪恩部落的一间民居内，可以玩到第4个小游戏“抓小甲人”。游戏的诀窍是按鼠标左键迅速抓住小甲人，然后拉动鼠标松开左键将它扔出去，扔的速度越快，小甲人就被扔得越远。1000分很容易挣到。

补充4：可以选择不要去碰那些花，但后来走到“螺·森”的02、09区域时会迷路，仍然要往三长老家求助，所以建议还是先去螺之里找三长老，免得后来往返跑动麻烦。

补充5： 荆台之原道具有：符石G、绝命花（荆台之原06）；魔术杖、绝命花（荆台之原08）。

补充6： 甲人地带西缘道具有：紫珍珠、红珍珠、白珍珠（甲人地带西缘11）；鱼眼环（甲人地带西缘15）；紫珍珠（甲人地带西缘19）。

补充7： 螺·森道具有：魔法环、魔法石L（螺森08）；魔法环、魔法石N（螺森10）；魔法石T（螺森13）。注意，在螺森中09→10、02→12这两个区域穿行是需要引路蟹的，如果5个用完，就得绕一大圈去螺之里找三长老的仆人要了，所以在拿道具时最好规划自己的行程。

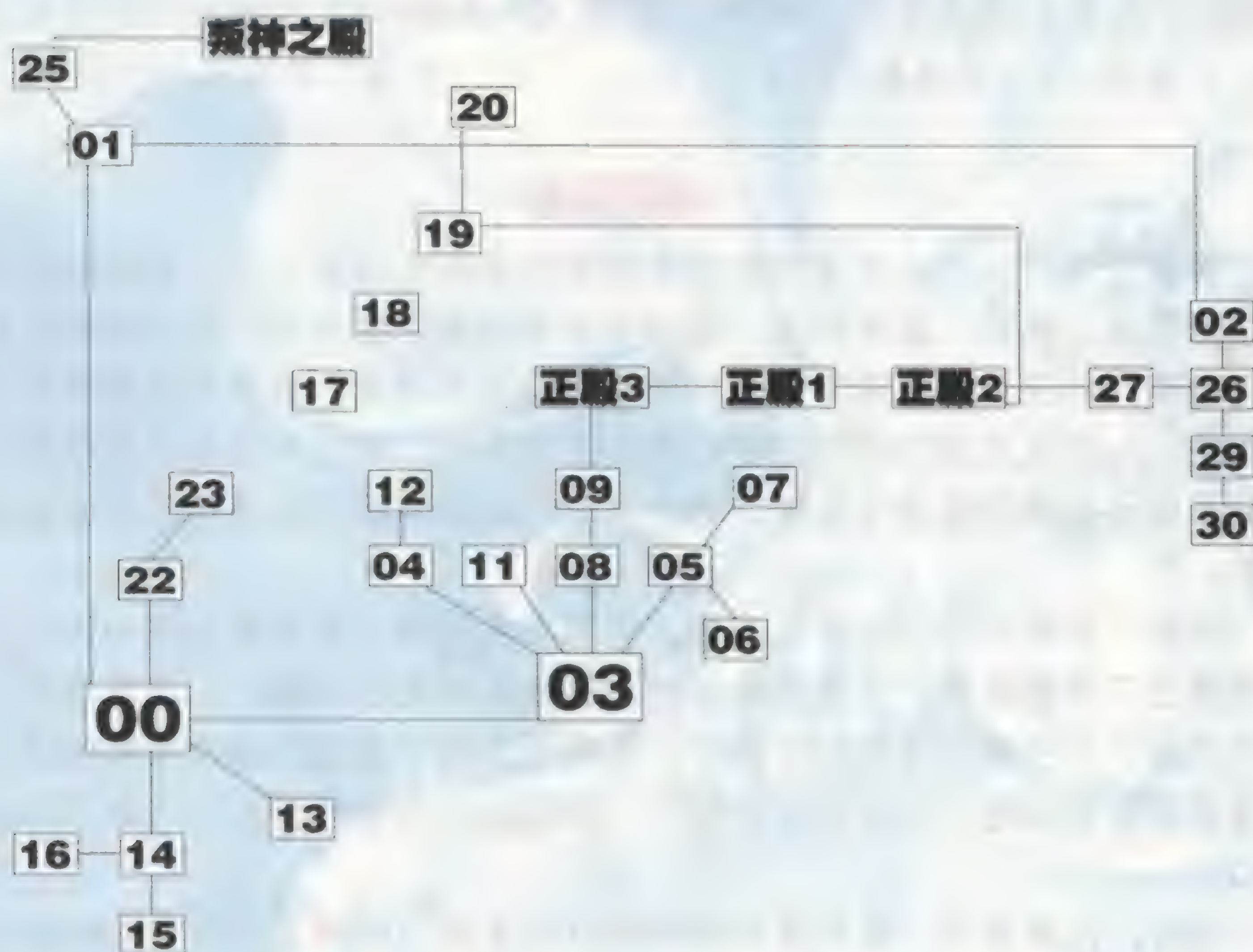


与次亚王子的守护神兽展开战斗



终于可以在陆地上自由地奔跑了。

拉飞多司神殿



◆注：01、03、22有机关闸；13.鲸骨项链×1；20.人鱼项链×1；23.海草×3；29.珊瑚戒指、幻晶珠×1；07.迷晶珠×1；04.梦晶珠×1。

进入拉飞多司神殿，在神像下方的供台上看到了“约定之环”，正当艾妲拿起它时，镇守宝物的神兽帕米斯出现了，只能开打。打败帕米斯后拿到“约定之环”，接下来就进入地形复杂的拉飞多斯神殿吧。按照“正殿1→正殿3→09→08→03→00→01→25→叛神之殿”的顺序来到叛神之殿门前，却发现无法开启大门，只有找到3件相关道具方可进入。3件道具分别是迷晶珠（07）、幻晶珠（29）、梦晶珠（04），至于前往这3个区域的路线请参考拉飞多司神殿示意图。进入叛神之殿内，终于拿到了人鱼竖琴，二人返回正殿准备离开，不料发现次亚王子正守在那里。艾妲的无礼激怒了次亚，他召唤出守护兽费瑟迦罗并展开了攻击，虽然艾妲和贝丁合力击退了费瑟迦罗的第一轮攻击，但要打败它实在是力不能及，危急时刻艾妲突然想到了三长老给的锦囊，打开后趁着雾涡的掩护赶紧撤退了。

回到赫拉婆婆家，艾妲将两件宝物交给婆婆，婆婆将约定之环套在艾妲的尾鳍上开始施法，一阵剧痛之后艾妲的鱼尾变成了人类的双腿。尽管如此，婆婆告诉艾妲每到人间的满月，约定之环的魔力就会暂时失效，人鱼的特征也会再次显现，如果约定之环毁坏，脚踝上的咒文虫还会侵蚀艾妲的灵魂！但为了返回陆地，艾妲无怨无悔。接受了婆婆赠送的“西芙的项链”后，艾妲和贝丁被一起送到了陆地上，终于返回了故乡！

第二章 大火中的记忆

西森林

回到陆地上，贝丁去帮艾妲找来了一件漂亮的衣服，穿上后就可以出发了。按照“风湾01→02→03→04→05→西森林01→04→05”的顺序前进，




在西森林，艾妲与青梅竹马的忽伦重逢了。


回到了亚芙村，这里的风景美丽如画。



在前往奥之湖路上发生的战斗。


在艾妲的思念下，死去的母亲显灵了。

最后遭遇一群凶残的鹿狼，没办法只好跳崖逃跑。跳到"西森林11"，本以为脱离了危险，却不料鹿狼们一路紧随过来，并再次将二人包围。正在紧要关头，一个英武的青年突然出现，并带领艾妲和贝丁杀出重围。当青年正要离开时，艾妲认出了他正是儿时的伙伴忽伦。久别重逢，二人之间的喜悦不必多说，艾妲对忽伦说贝丁是被一个魔法师施了法变成龙虾的战士，三人一起返回距离这里不远的亚芙村。

按照"西森林11→12→13→18→19→20"的顺序，在"西森林20"找到一把斧头，然后再按照"西森林18→23→06→05→07→10"的顺序前进，途中在"西森林23"使用斧头劈开路上的障碍，最后通过"西森林10"到达亚芙村（补充1）。

补充1： 西森林道具有：紫珍珠、伤药（西森林03）；魔法石B（西森林09）；伤药×3（西森林17）。

亚芙村

回到亚芙村，村人为艾妲和忽伦能够回来感到惊喜，但艾妲发现村中的人少了很多。来到"亚芙村06"的村长条斯顿家，他告诉艾妲奴隶贩子魁恩西勾结南边的亚瑟城，常常派来爪牙索要鹿皮和鹿茸，数量不足就抓村人去当奴隶，一些人也因为这样而主动离开了亚芙村，所以村里的人越来越少。这令艾妲心中更加充满了痛恨，因为她自己和妹妹丽芙就是被父亲卖给魁恩西的。

回到"亚芙村07"的自己家中，家里凌乱不堪，而父亲伊尔也因为过度酗酒得上了晚期肺病，当艾妲靠近伊尔时才发现他已经瞎了。尽管如此，但伊尔仍然一下子猜到是艾妲回来了，他内心充满了喜悦和愧疚掺杂的感情，并请求艾妲原谅他，但艾妲想到丽芙，想到自己所受的苦，一气之下跑出了家门。

同时，在教堂外，忽伦得知老神父已经去世，新神父告诉了忽伦他上前线后在艾妲家发生的事。忽伦来到艾妲家门前，看见艾妲站在那里，便上去安慰。艾妲调整心情，告别忽伦后回到家中，来到楼上的书房，决定整理一下凌乱的房间。这里需要用鼠标点击地上的一些杂物，都收拾完后再点击桌上的日记本，就可以翻看了。这是伊尔当年记录的日记，在字里行间，艾妲感受到了父亲对母亲、自己和妹妹那份浓浓的爱，儿时的欢乐时光又浮现在眼前。但这样一个好父亲为什么会变成后来那样呢？这时艾妲突然想到多年前那场莫名发生的火灾，自己和妹妹都险些葬身火海，再看看父亲的日记，艾妲突然明白了：原来是魁恩西在背后捣鬼……

这时忽伦在焦急地等待着，他决定去艾妲家看看，找到艾妲后忽伦劝她原谅父亲，而艾妲也终于接受，她决定明日去东森林的小湖找回爸爸以前失落的东西。接下来需要和安乔、神父、罗可、库克卡中的任意三人对话，就可以回到书房睡觉休息了。第二天起来，忽伦找到艾妲汇合，艾妲骗贝丁说要下湖去寻找宝贝，贝丁信以为真，欢呼雀跃地要和艾妲一起去奥之湖。在村子里找菲弥、马丁、大德、莱塔中的任意三人对话，就可以前往东森林。从艾妲家右边的小桥出发，按照"东森林→02→04→05→07→08→12→奥之湖"的顺序到达奥之湖（补充1、2），贝丁迫不及待地跳下湖去探宝，艾妲和忽伦进入湖边小屋。没过一会儿贝丁兴冲冲地拿着一堆东西冲了进来，除了鞋子、风雷的游戏光碟，还有一个小盒子，正是伊尔当年遗失的，里面装有艾妲妈妈的项链。时间已晚，三人便在小屋中过夜，到了半夜时分，艾妲妈妈的灵魂出现了，她告诉艾妲，伊尔是迫不得已才将她卖作奴隶的，并且叫她要坚守信念和希望。母亲走后，忽伦从小屋中走了出来，他表示今后会一直陪着艾妲。

第二天，艾妲带着母亲的项链回到家中，伊尔抚摸着妻子的遗物陷入了忏悔，但当他终于明白艾妲已经原谅了他时，便无所遗憾地含笑而终了。埋葬父亲后，三人从墓地回到村里，在村人口中得知村里的青年所门在长角森林里被鹿狼咬伤，来到广场上，所门告诉大家自己为了交税，才被迫和父亲前往本来被禁止进入的长角森林，但父亲仍然被鹿狼给叼走了，他自己也受

了重伤，只有鹿狼王的角所研成的粉末才能治好所门的伤。由于村里的人只剩下艾妲和忽伦还有战斗经验，他们便主动承担了救人的重任，准备前往长角森林猎杀鹿狼王。条斯顿把家传的宝剑赠给忽伦，并告诉他们到了长角森林后最好去找一个猎户帮忙。接下来和茉塔、大德、安德鲁、马丁、条斯顿、安乔、罗可中的任意四人对话，就可以前往长角森林了，安乔还会赠送一个鹿角护肘。

补充1：东森林道具有：紫珍珠×5（东森林03）；紫珍珠（东森林06）；魔法石9（东森林13）；鹿角剑（东森林14）。

补充2：“东森林11”的猎户小屋里有第5个小游戏——打猎。大型动物打中一个得2分，小型动物打中一个得6分，在限制时间内打满250分就可以过关，分数越高获得的奖品越好。但要记住如果放了空枪的话每一枪就会扣5分，所以一定要瞄准了再打。

长角森林



◆注：02、07为迷路点；04.遇到茉儿；13.伤药×2、紫珍珠×3；32.鹿角护肘；15.行旅商人；19.紫珍珠×3；23.遇见小精灵；29.鹿角剑；44.神秘杖；45.通向安古拉树洞道具商

这是游戏中继拉飞多斯神殿之后的第二个复杂迷宫，被地形搞糊涂的玩家可以参照上面的“长角森林示意图”前进。按照“亚芙村01→西森林10→07→05→06→长角森林09”的顺序可以进入，先走“长角森林09→08→07”，在“长角森林07”第1次迷路，只好原路返回，再走“长角森林09→03→02”，在“长角森林02”第2次迷路。这时大家想起条斯顿所说这里居住着一个熟悉地形的猎户，于是决定去找她帮忙。从“长角森林02”往下来




无论在什么情况下，贝丁都总是那么搞笑。


茉儿的家，幽静的湖边小筑。


精灵村内，古木参天。


鹿狼王出现了，一场恶战即将展开。



虽然身在敌营，但是席列坏得并不彻底。



风之遗迹的入口就在这里。



最后和阿克的战斗是十分艰苦的。



到“长角森林04”，在这里遇到一个叫作茱儿的美丽少女，而且她和忽伦以前就认识。原来她就是村人所说的那个猎户。来到茱儿家，艾妲有些吃醋，不那么愿意让茱儿一起同行，但茱儿得知大家是要去猎杀鹿狼王的时候，便主动要求加入队伍，因为她的祖母正是死在鹿狼王手里。茱儿加入后，开始不能通过的区域可以通行了。

接下来按照“长角森林02→01→12→14→15→18→23”的顺序前进，在“长角森林23”发现了一个小精灵，大家好奇地跟了上去，没想到因此进入了一个精灵村。这里就像是一个世外桃源（补充1、2），而且基本上没有什么岔路。在这里和一些精灵对话可以了解到一些游戏中的情报，比如芙雷雅羽衣的下落在亚萨城等（但到最后也没有机会进入亚萨城，郁闷）。游览一番后，在“精灵村05”和村长谈话，村长会问大家一个问题，答案选择“是”则攻击力提升；答案选择“不是”则防御力提升。和村长谈话后离开精灵村，刚刚走出来，就发现精灵村的入口不见了，这里的秘密就留待将来解开吧。接下来按照“长角森林23→18→22→24→25→28→43→45”的顺序前进，最后在“长角森林45”看见了安古拉树洞，一直往里走就会看见受伤的得立夫躺在地上。这时一群鹿狼围了上来，巨大的鹿狼王也隆重登场，一场大战展开。合四人之力好不容易才战胜了鹿狼王，并取得了鹿狼角粉医治得立夫。为祖母报了仇的茱儿心愿已了，便向大家提出告别。经过一番生死与共的战斗，艾妲已经舍不得她离开，但茱儿执意作别，在她离开时，艾妲好像看见了自己失散的妹妹丽芙……

补充1： 精灵村的温泉内有第6个小游戏，也是最后一个小游戏：拼图。这个游戏的玩法类似我们熟悉的“华容道”，只要把图块拼成和左边图示一样就可以过关，迅速完成的话是可以得到奖品的。

补充2： 在温泉的上方区域内可得到符石D。

风之遗迹

回到村子里，艾妲由于杀死鹿狼王、救回了得立夫而受到村人的欢迎，并成为亚芙村的英雄，大家拿出符石F、符石U作为谢礼。就在大家庆祝的时候，魁恩西的手下阿克来到亚芙村收税，阿克不满意贡物太少，居然想要对莱塔这样的老人下毒手，忍无可忍的艾妲出面阻止。一场激战后阿克的眼睛被打伤，狼狈逃出了亚芙村。魁恩西得知亚芙村抗税后大怒，派手下夜晚潜往亚芙村放火。当艾妲醒来时发现自己已身处火海，幸好贝丁和忽伦及时赶到将艾妲救了出来，而村人们很多都被困在火海中。艾妲立刻行动起来开始救人。在“亚芙村06”村长家的左边就有一口水井，一次可以提6桶水，按照“亚芙村06救村长条斯顿→亚芙村05救安德鲁→亚芙村04救菲弥”的顺序救出三人，总算把火势遏制住了。来到广场外，正好看见阿克，阿克留下席列对付艾妲等人，自己则前往村中抓条斯顿村长。席列并不是一个凶残的人，他并没有使出全力作战，在象征性地输给艾妲后，带着部队回去向魁恩西复命了。艾妲等人返回村中，了解到村长已经被阿克抓到了风之遗迹，立刻前去营救吧！下面将是最后的战斗了，如果装备和药品不够的话，赶快到村子里的道具店采办补充吧。在“亚芙村01”可找到风之遗迹的入口，接着按照“风之遗迹01→02→03→06→07→09→10→12→15→16→17”的顺序前进，最后在“风之遗迹17”找到了正准备杀害条斯顿的阿克。阿克召唤出机甲兵对付艾妲等人，这就是最后的决战。正要打倒阿克时，山洞突然崩塌，双方都顾不上作战，只能各自撤退，而艾妲也趁机救出了条斯顿。

回到亚芙村，大雨已经将烈火浇灭，莱塔因为来不及逃生而被大火夺去了生命，小孙子伤心欲绝。一部分村人将亚芙村遭到的灾难都归结到艾妲身上，认为都是因为她反抗魁恩西才带来了这一切。但艾妲说服村长要改造环境，并努力和命运抗争，为了让村民们明白只有反抗和自强不息才能带来生存的希望，她决定和忽伦、贝丁一起前往亚萨城和魁恩西作一个了结，而这一切故事，都将在《圣女之歌Ⅱ》中展开……



大富翁6 RICH MAN ·踏入发达之路·

■晶合实验室 八神经

总评	88
制作	大宇资讯
发行	寰宇之星
载体	CD×2
类型	桌面益智
语言	中文
环境	Win9x/Me/2000

作为大宇制作游戏中的一面传统招牌，即便是和《轩辕剑》这样的游戏放在一起来看，《大富翁》系列的影响力也毫不逊色。自《大富翁5》在策划上有所失误导致游戏失败以来，大宇一直在励精图治，力求在《大富翁6》中重振本系列的往日雄风。在游戏即将上市之前，本刊编辑部接到了发行公司寰宇之星的邀请对《大富翁6》最终正式版进行测试。在编辑们的切身体验之下，不由得不感叹大宇果然宝刀未老，其在各个方面的表现都堪称出色，首先是画面变成了全3D，虽然失去了一份清新，却增添了一份魄力。另外集中了回合制与即时制两种游戏模式，避免了在《大富翁5》中因过激的改动而导致失误，并且在传统的回合制中又增加了许多充满想象力的创新，更强调多种智谋、战术的运用。本系列的老玩家们一定会感受到那种熟悉而又带着新鲜感的乐趣。在经过完全投入的试玩之后，我要肯定地说一句："这才是大宇的制作实力！真正的大富翁游戏又回来了！"



游戏开始前可对难度及卡片进行设置。

操作篇

部分重要操作

操作	按键
查看对手	N
小神仙管理	A
小神仙特技	B
查询排名	Tab
查询房租	Shift
查询股票	Alt
选择骰子数	D
升高拉远	1
降低推近	2
视角调低	3
视角调高	4
画面左旋	5
画面右旋	6
移动地图	方向

基本上来说，《大富翁6》是一个甚至只需单纯地按空格键就可以前进的游戏，当然如果想要更加准确地贯彻自己的战术，那么还是要合理地运用游戏中的各种热键，以完成得心应手的操作。举个例子来说，在使用骰子卡的时候，如果前面的路被自己的身体挡住，因此看不清楚想要达到的地点还有几格距离，那么就需要热键"1—6"来拉动旋转视角以便看得准确。此外，几个负责查询的热键也要多多运用，例如排名查询，随时掌握敌人的情况也是相当重要的，这样在使用均富卡等卡片时也能起到有的放矢的效果。值得一提的是，在专门用于即时制下的"宇宙空间站"地图中，对操作水准的要求就更高了，这里讲究的是眼疾手快，玩家绝对可以在这里体验到和以往大富翁游戏不一样的感觉！



请仔细看，在中国关中出现的《大众软件》股票正在飙升



通过1-6键控制视角，可以很清楚地看到前面的距离。



卡片篇

在这一集中，老玩家会注意到即便是在回合制中也取消了以前的道具系统，一些新加入的卡片则完全取代了以前同类道具的功能，比如骰子卡、地雷卡、飞弹卡、清除卡等，老玩家一看就会明白，这也使游戏的系统得到大大精简。另外再加上请神系统也有一部分集成到了卡片中，比如出现了穷神卡、财神卡等卡片，所以毫不夸张地说，本作简直可以称之为卡片大战。卡片的流通速度之快是史无前例的，卡片可以通过玩家积攒的点数来购买，在路上也经常会捡到卡片，而且还有一些固定的卡片点，只要路过那里一次就能免费随机得到两张卡片。要注意的是玩家只能在手里同时保留5种不同种类的卡片，如果卡片栏满了后又捡到新的卡片，那么就会把前面的卡片冲掉。对付这种情况有两种办法，一是使用“锁定”将自己喜欢的卡片锁住，这样就不会被冲走了。另外一种办法当然是多多使用卡片，尽量在卡片栏中留出空位来让给新的卡片，因为游戏中几乎是半强迫性地让玩家对卡片多多进行使用，否则只能造成大大的浪费！另外，在同一格中是可以存放多张相同种类的卡片的，对于适合自己擅长战术的卡片，一定要给它们留出空格来多多存储。




小财神


路过卡片商店，可进行卡片购买。

在本作中，有一些新出现的卡片能够大大丰富游戏的玩法，这里对这些新卡片进行一下简单的介绍，以前就有的那些玩家耳熟能详的卡片就不再赘述了。

宝石卡：这是一张非常有用的卡片，它的作用是能将一部分卡片的作用翻倍！例如将它和穷神卡组合使用，再施加在对手身上时，不仅罚金多翻一倍，而且被罚的周期也会延长，实在是沉重的打击啊！高级的卡片也是通过普通卡片和宝石卡组合得来，比如怪兽卡+宝石卡=恶魔卡、查税卡+宝石卡=穷神卡等。

请神卡：这张卡片在前作中也出现过，不过这次的定义已经大不一样了。这次的作用是请来一位小神仙作为玩家的守护神，小神仙的定义将会在后面讲到。


小赌神

诱拐卡：诱拐对手的小神仙。小神仙的培养是很费工夫的，如果要培养出一个四级的小神仙将会消耗掉大量的卡片，但如果对手有这样级别的小神仙，只需一张诱拐卡就可以将其据为己有！

土神卡：真正强悍的卡片，使用宝石卡+购地卡可以组合成功。对于那些几块地连在一起的大型建筑物，土神卡可以直接占领，这将会给对手造成重创。


和前几代一样，被对手陷害会进入医院。


小恶魔

无敌卡：让使用者进入无敌状态，免受一切意外伤害，包括穷神、衰神、飞弹、地雷等的攻击，可以让那些喜欢害人的对手无机可趁。

汉堡卡：恢复气力。即时模式中可以用来恢复角色前进所消耗的体力，一旦体力消耗光就暂时不能行动了。但是在回合制模式中，这张卡片并不会出现。

复制卡：用复制卡可以将其本身复制成手上的任何一张卡片，对于一些出现机会比较少的珍贵卡片，一定要复制之后锁定起来！

暴走卡：使用之后在地图上一口气狂奔30格才会停下来。不要小看它的作用，首先在即将经过对手的大型房产比较多的区域时使用，就可以避免大笔缴钱。另外，在手里卡片较少时使用也能尽快奔到卡片点取得新的卡片。


功成名就的阿土伯。


小魔兽

在本集中共有40张卡片可以在游戏中直接得到，分为两种系别：红色系的卡片都是可以和宝石卡组合使用并使效果翻倍；绿色系的卡片如路障卡、诱拐卡等则不能和宝石卡组合使用。另外，还有两张隐藏卡片不能在游戏中直接得到，它们分别是由暴走卡+宝石卡得到的隐形卡和由飞弹卡+宝石卡得到的核弹卡。



小神仙篇

名称	技能	说明
小财神	免费技	过路时免费
小穷神	穷神技	令对手交加倍租金
小土神	土神技	强制购买土地
小恶魔	拆除技	拆除房屋、升级后威力更明显
小赌神	骰子技	自由决定1-5步
小怪兽	PK技	攻击对手携带的其他小神仙
糊涂鬼	梦游技	使对手进入梦游状态，即时制中很有用
雪精灵	升级技	将房屋升级
花仙子	无敌技	使用魔法保护罩、防止被对手陷害

小神仙是《大富翁6》中全新设计的概念，它与传统的几位神仙在能力上有相同之处，但是又有很大的区别。使用请神卡或者在特定的商店里都可以得到小神仙，而每个玩家可以管理5位小神仙，并选择一位来作为守护神。小神仙不像一般神仙那样只会附身一段时间就离开，只要你喂养他们，他们就会一直为你效力。那么用什么喂养小神仙呢？那就是卡片！和玩家操纵的角色一样，小神仙也有体力槽，在行动过程中他的体力会逐渐下降，当体力下降为零的时候他们就会离开，但是喂食卡片可以补充他们的体力，如果小神仙吃得饱，体力槽全满之后，玩家就会拥有一次使用小神仙特殊技的机会。小神仙是拥有级别的，最高可以升到四级，级别越高，施展出来的特殊技也越强。如果能培养出一个四级的小神仙，那绝对是玩家的得力助手（小神仙的等级和特殊技显示在屏幕左下角）。

不过，在上手一段时间之后，玩家会感觉要喂养小神仙实在不是一件容易的事，毕竟只有5个卡片格。自己喜欢的卡片总舍不得喂掉，但是隔一段时间才喂一张卡片基本上又见不到什么成效，所以怎样喂养小神仙也需要有一定的技巧。由于只能带一名小神仙在身边使用，所以在拥有多位小神仙时，不妨拿一个不想培养的来做应急之需，一旦卡片数量不够时，就把在培养着的小神仙放回去，把不想培养的拿出来顶着，它的体力槽下降也不用管（真是对不起了！）。在即将进入商店时，就赶快把需要培养的小神仙请出来，一边购买卡片一边喂养，这样可以取得较大的成效。



经验篇

1.战前准备

对于那些玩得已经较有经验的玩家来说，在游戏开始之前，对一些选项的选择就已经决定了后来游戏的进程。首先是对地图的选择，在这一代中，抛开专门用于即时模式的“宇宙空间站”关卡不谈，其余的6关各有特色，每关都有自己的发展侧重点——中国、日本、美国3个国家可以发展所有产业；埃及只能发展工业；法国只能发展商业；未来人工岛只能发展小型住宅业。这3种产业就是3种不同的建筑类型，工业是急功近利型的产业，适合初期建造和快速发展，初期租金是3种房屋中最高的，适合初级快速发展，但发展后劲不足；住宅业是一种稳健型的产业，租金适中，房租受外界影响和干扰较小，属于比较稳健的投资；商业建筑是高风险型的产业，初期房租最低，而且房租容易受到周围地价的涨跌影响而产生波动，具有一定的高风险性，但如果商店发展到较高级别，并和众多商店连成一片时，可以发展成房租达到天价令对手胆破心寒的豪华商业中心，因此是最需要考验策略和耐心的高风险产业。





在选择地图之后，还有一个对即将在游戏中出现的卡片数量进行控制的选择，自己喜欢使用的卡片，不妨把数量调得高一点，相反对于那些自己并不感冒的卡片，就可以减少在游戏中出现的数量。这里的设定将会直接关系到玩家在游戏中对战术的运用，例如笔者一向喜欢使用炒股的战术来建立初期的优势，那么就多多增加红卡和黑卡的数量吧，正所谓运筹帷幄，决胜游戏开始之前。





2.初期战略

在《大富翁6》中，首次出现了一个重要的设计，那就是自己在拥有相连接的土地的情况下，就可以在上面修建更大型的建筑，最多可以把3格土地连起来修建出超大型的建筑！当这样的建筑级别升到最高五级时，对手路过这里将会遭到严重打击。如果还在其身上施加了组合宝石卡的穷神卡的话，那么可能这一把就会决定最后的胜负。所以在游戏初期就要多多留意，尽可能想办法把土地连起来购买，笔者在这里介绍一种土地迂回战术，首先将步数卡和转向卡组合起来使用，反复迂回地在一个区域购买土地，然后利用小土神或土神卡进行强占，既可以保证不向对手交纳“过路费”，又能在一些昂贵的街道上形成自己一手控制的局面，这样将会在游戏后期给自己带来极大的好处。有一点玩家要注意，在中国、美国、日本这3个关卡是可以修建3种建筑的，如果在一条街上修建3种不同的建筑，那么这3种建筑并不会连起来收费，但是如果改为修建一种建筑的话就不同了。所以可能的话，尽量在一条街上修建同一种类的建筑，或者在对手的商业街上修建一个自己的工厂，这样也可以让对手街道的地价下降。







必须提到的是，对于这些连着的土地修建的高级别大型建筑，对手使用普通的购地卡已经无能为力，每张购地卡只能购买一格土地。但是如果把购地卡和宝石卡组合成土神卡的话，就可将任何一个大型建筑据为己有。所以，土神卡也是我方必备的强力卡片之一！另外，小土神的特殊技在一二级时也只能强占一格土地，但是如果把小土神培养到三级，就可







以占领两格土地上的大型建筑，培养到四级时，三格土地上的大型建筑也能够手到擒来了。

在游戏初期，炒股也是建立己方优势的有效战术之一。一直以来，《大富翁》系列的玩家都对炒股战术有着难舍的情结，在《大富翁6》中这部分玩家依然可以驾轻就熟地在股海中纵横自如。股市的设计基本上没有什么变化，只是每个角色都拥有了自己的一支特色股票。在某支股票上使用几张红卡，就等着它慢慢上涨吧，最后涨出几百元一股的天价也不是不可能。炒股战术在对CPU战时极为有效，但是在人与人之间的对战时，就要多多使用黑卡来对敌人的炒股战术进行扼制了。除了角色所拥有的特色股票外，每个国家的股票种类是不同的，值得一提的是在中国的关卡中仍然出现了“大众软件”的股票，请玩家多多留意，它的升值潜力可是相当不错的哟。




路过神仙商店，选择花仙子作为游戏后期的小神仙。

3.后期的拉锯战

一般来说，在初期对房地产打下良好基础，炒股也有了一定成效后，后期的战斗就不会太困难。但是，在和水平相当的对手较量时，仍然不能给对手可乘之机，这时就要想方设法避免自己受到大笔破财的情况出现。首先是双骰子的使用，在自己房产比较多的街道，一定要使用单骰，尽量走慢一点来升级自己的房屋，但是在走近对手的区域时，就要改为双骰了，尽量赶快跑过去，在必要的情况下还得使用暴走卡，以达到万无一失的效果。如果不幸被对方使用了穷神卡和衰神卡，那就必须尽快使用免费卡、财神卡等卡片来改变自己的状态，以赶走这些坏神。当然也可以使用小神仙的特殊技，花仙子是后期比较有用的小神仙，四级花仙子的无敌技可以让你保持金刚不坏之神，以免被对手陷害。


糊涂鬼

游戏中共有9种特殊建物，它们分别是：俱乐部、银行、酒店、花园、连锁店、公园、垃圾场、发电厂、研究所。玩家可以使用改建卡，把普通的商店、工厂、住宅3种房屋改建为上述9种特殊建物中的一种，且每种特殊建筑都有不同的收费方式，例如酒店让对手住宿，公园恢复气力，连锁店联收房租等。如果路过了敌人的大型商场，不妨使用一张改建卡将其改为公园，必定能给对手造成重大的打击。


建设成片地段，为后期拉锯战作准备。


小穷神

4.雷神之锤般的另类乐趣——“宇宙空间站”关卡

如果有人说在打《大富翁》时找到打《雷神之锤》的感觉了，你一定会以为他脑子被摔傻了，但是在《大富翁6》中的“宇宙空间站”关卡的确给了我这样的感觉。这是一个仅仅提供给即时模式下的关卡，玩法非常简单，不能购买任何土地和股票，只能使用飞弹卡和地雷卡来打击对手，直到将所有对手的体力炸为零才算取得胜利。战斗是非常刺激的，玩家不仅要眼疾手快地使用卡片来打击对手，还要记得随时使用暴走卡和汉堡卡等卡片来保护自己。如果在战斗中有效利用卡片组合出隐形卡和核弹卡也会起到良好的作用，前者可以隐藏身体，使对手无法寻找到你，而后者则可以增加打击力度。当然，类似财神、穷神这样的卡片在本关中不会出现。笔者必须承认，在传统大富翁游戏中出现了这样的设计是令人惊喜的，当然，它最大的作用在于将游戏的风格变得多样化，但并不能起到喧宾夺主的效果，游戏的精髓还是在前面的传统模式中。


小土神



在即时制中，掌握好操作时间尤为重要。


花仙子

总的来说，《大富翁6》和以前的几作一样，玩的时间越长越有乐趣。本文只是起到一个指导入门者的作用，希望大家在熟悉之后能够开发出更多更厉害的战术来！



在宇宙空间站一关中，用红宝石加飞弹卡组合出核弹卡。


雪精灵

嗜血传奇

·吸血鬼的故事·

■湖南 晚风过长街

Vampire：吸血鬼

作为一个游戏玩家，你一定知道这个词。可能你是从《英雄无敌》、《魔法门》、《吸血鬼德古拉》、《吸血鬼——化妆舞会》等电脑游戏中接触并认识到了这种生物，可能你听说过那些难以记数的来自欧洲的传说，可能你还读过安妮·莱丝的小说《夜访吸血鬼》，当然，我相信你还看过《惊情四百年》或者是《德古拉2000》。

在很多人眼里，吸血鬼是神秘的、强大的、邪恶的种族。他们靠吸食人或者其他生物的鲜血为生，昼伏夜出，是深夜里人们最恐怖的恶梦之一。传说中吸血鬼害怕大蒜、圣水、桃木（或者是所有木桩）和阳光，因此在各种游戏、电影和文学作品里我们经常读到人们利用这些“武器”来消灭吸血鬼。

在安妮·莱丝的吸血鬼系列作品中，吸血鬼被赋予了复杂的性格，他们不再是单纯的恶魔，他们也有柔弱的一面，甚至会流泪也会有悲伤和痛苦。从某种角度上来说，他们和人类相差无几。这种对吸血鬼的重新定位在电影《惊情四百年》中也有极为精彩的演绎，一个专情的吸血鬼不顾一切地追寻他的爱人，这样的情节多少会令人感动。在游戏《吸血鬼——化妆舞会》中，玩家更是可以扮演一位对抗命运的不屈的吸血鬼。现代人的浪漫和丰富的想象力给这个古老的种族附加了新的形象，这无疑比旧的形象更加受人欢迎。

但是这样的“进化”可能让人们日渐遗忘传统的吸血鬼形象，它被笼罩着一层神秘面纱的面目就更加模糊不清。到底什么是吸血鬼，它又是怎么诞生的呢？就让我们一起来揭开它的神秘面纱，看看它的真面目吧。

一、血的含意和吸血鬼的起源



吸血鬼·孟克

在《旧约·利未记》里，上帝告诫说：

——凡是以色列家中的人，或是寄居在他们中间的人，若吃什么血，我必向那吃血的人变脸，把他从民中剪除。因为活物的生命是在血中，我把这血赐给你们，可以在坛上为你们的生命赎罪。因血里有生命，所以能赎罪。

——论到一切活物的生命，就在血中。所以我对以色列人说：无论什么活物的血，你们都不可吃，因为一切活物的血就是它的生命。凡吃了血的，必被剪除。

基督徒们必得遵循这些告诫。实际上我们可以理解成：上帝给吸血鬼这样的种族下了一个定义——吸血鬼是会要受到惩罚的邪恶事物。在《圣经》里我们还可以读到基督教每周均有的圣餐仪式，在圣餐仪式中有无酵面包和水（或者是葡萄酒），前者代表耶稣的身体，后者代表耶稣的血。这说明血是献给耶稣的祭品，而非凡人所能享用。

《旧约》中记载，众生之母夏娃在蛇的引诱下，偷吃了禁果，犯下了原罪，耶和华就用18件事物处罚妇女，其中之一就是月经。因此月经被某些教徒视为一切不洁的根源，经血即罪恶。而《新约》中说耶稣曾用自己的血拯救众生，在最后的晚餐中，还指出神血具有赎罪的作用。因此我们在宗教史上不难看到有些教派曾使用人血或其他生物的鲜血代替水或葡萄酒来做神的祭品，但历代教皇都坚决反对如此献祭。查理曼大帝在772年时，颁布了名为《萨克森异教徒地区基督徒之权力》的法案，规定凡是把异教信仰与圣餐中面包和葡萄酒视为基督身体和血的想法混为一谈者一律处死。这是因为当时有人开出的抗衰老药方竟然是处女的血。以上可见，对于基督教来说，血具有极为重大的意义。



电影《吸血鬼之影》用全新的拍摄方式演绎吸血鬼。

史上的第一个吸血鬼被人们传说是夏娃的首个孩子该隐。

《旧约·创世纪》记载，该隐把田地里的出产作为供物献给耶和华，其弟亚伯则贡献了羊和羊脂油，结果耶和华看中了亚伯的献礼。该隐非常生气。一日在田


吸血鬼畏惧阳光、十字架、大蒜等物品

间，该隐就杀害了自己的弟弟亚伯。耶和华问他：“你兄弟亚伯在哪里？”该隐辩说不知，耶和华说：“你兄弟的血通过声音从地里向我哀告。地开了口，从你手里接受你兄弟的血。现在你必从这地受咒诅。你种地，地不再给你效力，你必流离飘荡在地上。”然后耶和华放逐了该隐，并且给了他一个记号，以免人遇见他就杀他。

因此我们可以这样理解：吸血鬼之所以不死，是因为耶和华要永生折磨它。

数千年前的巴比伦女妖利利图，经常吸食儿童的血液。

在波斯，人们发现一个史前陶罐，上面雕画着一个男子和试图吸取他血液的魔鬼战斗。

电脑游戏《英雄无敌》和《魔法门》系列中出现的鸟身女妖和人面蛇身女怪，在古希腊罗马的传说中，都喜欢趁人熟睡后吸食人血。

也有某些学者认为，最早的吸血鬼出现在中国的公元前6世纪。

公元14世纪，欧洲暴发了大规模的瘟疫，瘟疫传染极快并且危害极大，当时在欧洲造成了恐慌。有些得了瘟疫的人并没有真的死去，但其亲友便将其草草掩埋，以至于后来某些坟墓被打开时，人们发现里面的尸体呈现着各种古怪姿势，并且还染有鲜血，这当然是因为被误埋的活人挣扎所致，但是当时的人们因为过于害怕便产生了奇异的联想，于是吸血鬼的说法从贫穷落后的东欧传到整个欧洲。

1725年，一名叫做皮雷·普洛戈维兹变成了吸血鬼，有8人死在其手里。另一名叫做阿诺德·保勒的人则造成了大量人口牲畜的死亡。其中普洛戈维兹事件的档案如今可在维也纳档案馆找到。在这份档案中，首次出现了“vanpir”这个词，这被视为“Vampire”的词源。这两次骇人听闻的事件发生后，欧洲开始出现大量有关吸血鬼的文章，哗众取宠者和教会则展开了有关吸血鬼是否真实存在的辩论，教会坚决否认吸血鬼的存在。

在此之前，还曾经有两个著名的“吸血鬼”。一个是英法百年战争时期的德莱斯男爵。他是贞德的战友，在贞德被俘后，他疯狂地研究炼金术，以期获得财富和地位，他将300多名儿童折磨至死。他的暴行在451年后的1891年，被法国人斯曼写成了一本小说《在那儿》，斯曼发挥了他的想象力，把德莱斯描绘成一个标准的吸血鬼。


著名的吸血鬼——德古拉



以吸血鬼德古拉为题材制作的电脑游戏

另一位经典的吸血鬼形象是极为著名的德古拉（Dracula，这个词有恶龙或恶魔的含义）。他是多瑙河畔瓦拉西亚公国的督军，原名是佛拉德，德古拉其实是他的外号。德古拉因为击败了奥斯曼大军而成为罗马尼亚的民族英雄，但是他同时也是一名为了一时快乐就能屠杀千万人的暴君。同德莱斯一样，他的残暴行径也被著书立传，即英国人斯托克的《德古拉》。这本书创造了一个吸血鬼的神话，德古拉的形象被大量地搬到电影、电脑游戏、小说里。《惊情四百年》和《德古拉——恶灵复活》都讲述了这位暴君的故事。在这些电影和电脑游戏中，吸血鬼甚至和骑士一样成了“浪漫”的代名词。

无论如何，吸血鬼的传说能够持续发展至今，应该归功于数百年前欧洲的那些考证文章和小说故事。


吸血鬼嗜血的本性源自耶和华要永生折磨它

二、吸血鬼是什么？

吸血鬼最初的形象是纯粹的恶魔、人类的敌人。

通常对吸血鬼的描述是这样子的：不需呼吸没有体温的不死生物。它们具有人类的智慧，白天躺在棺材里，夜晚才出来活动，它们能够将形体雾化或是化身成吸血蝙蝠。它们具有巨大的力量，而保持这种力量的法子就是吸食鲜血。它们在吸食鲜血时，被吸食者将失去反抗的力量。

因此在游戏里，它们被描述成可怕的、令人头疼的对手。在《英雄无敌》系列中，吸血鬼可能是最受人欢迎的兵种之一，因为它在攻击敌人时不会遭受反击，并且它吸食的鲜血能够有效回复自身的生命值。这一大受欢迎的生物在《魔法门Ⅷ》中受到了“优待”：游戏允许玩家扮演一个吸


以吸血鬼为背景的电影是“吸血鬼文化”的重要表现形式

血鬼角色，因此玩家可以使用吸血鬼天生的浮空技能，利用这个技能飞越大片陷阱时确实很“爽”。

在以龙与地下城为背景的游戏中，吸血鬼是玩家最为头疼的敌人之一。《博德之门Ⅱ》里，吸血鬼具有强大的能力：必须要使用附魔值+1以上的武器才能伤害它们，毒素、麻痹、催眠、魅惑、定身都对它们无效，冰、电只能造成一半的伤害，它们能够吸取玩家的经验等级，等级为0时玩家则死亡。只有木桩才能彻底杀死它们。

不过安妮·莱丝认为，吸血鬼其实并不惧怕木桩、大蒜和圣水，它们真正害怕的是阳光。大蒜和圣水对它们毫无作用，木桩只是令它们暂时无法动弹而已，某些具有强烈宗教信仰的人，可能在圣物的帮助下能够暂时震慑住吸血鬼，但是绝对无法将它们置于死地。

另一个可能的认识误区是：被吸血鬼吸食血液的人，也会变成吸血鬼。这个说法被一些人认为是错误的。只有吸血鬼将它的血送入被吸食者体内，和被吸食者的血液进行融合——这个融合的过程被称为“初次拥抱”（The Embrace），即“初拥”，才能令被吸食者转化成新的吸血鬼。但是很多时候，吸血鬼并不一定愿意这么做。因此，被吸食者的转化还得取决于吸血鬼自身的意愿。我们可以设想，如果一个吸血鬼爱上了一个人类异性，他（她）一定会这么干。


2000年推出的电脑游戏《吸血鬼——化妆舞会》曾获得E3大奖

被初拥过的人类，并不会立刻失去原有的意志。这会有一个过程，在觉得自己对鲜血的渴望日渐增强之后，他们同时也会害怕高温和阳光，最后，他们会在不可遏制的欲望中沦落成为吸食者的后裔。不过，按照吸血鬼密党的戒律，一名吸血鬼不得随意施行初拥，它必须为自己后裔的行为负责。这条戒律也从另一个方面证明，并非所有的被吸食者都会转化成新的吸血鬼，实际上大部分根本不会。

由于吸血鬼不会衰老，具有永恒的生命，这使得它们有足够时间目睹世界的变化和人类社会的发展，它们大部分成员都不会尊重短命的人类，对能够在阳光下自由行动的生物，它们具有极为强烈的嫉妒心，这导致它们吸食鲜血的欲望越发可怕。

三、现代社会的吸血鬼


与吸血鬼有关的漫画绘画作品



我们经常在文艺作品中看到一些极度贪婪、疯狂压榨穷苦人民的大恶棍，这些令人痛恨的家伙，经常被作者和读者视为“吸血鬼”。吸血鬼也成为贪婪榨取者的代名词。用恶魔般生物的名字来形容一个人，这说明了人们对不平等现象的深恶痛绝。劳动人民贫苦大众辛苦劳作创造的价值，就和他们的鲜血一样宝贵。

不过在近年来的文艺作品中，吸血鬼的形象得到了很大的改善。这部分得益于某几个在前文中提到的人：著有《在那儿》的斯曼和著有《德古拉》的斯托克等，这些描绘吸血鬼的著作传承了吸血鬼的文化，使得后人有机会大肆改编它们。《惊情四百年》和《德古拉2000》这两部电影简直就是在为万恶的吸血鬼们翻案，与其说那是阴森恐怖的鬼故事，还不如说是悱恻缠绵的人鬼情爱传奇。吸血鬼被电影中的德古拉塑造成恐怖而刺激、浪漫而痴情的动人形象，那令人战栗的魔物立刻变得凄美而伤感——德古拉在影片中为了追求他的爱情，甘愿放弃一切包括自己永恒的生命。而在2002年，有两部以吸血鬼为题材的电影受到了人们的关注，一部是《吸血鬼女王》(Queen of



Damned)，另一部是《吸血鬼之影》（Shadow of Vampire），而引起人们关注的根本原因无非是两部作品都在剧情和拍摄手法方面进行了大胆的创新：《吸血鬼之影》以虚构的经典吸血鬼恐怖片《诺斯费拉图》(Nosferatu)的拍摄过程为故事题材，而故事中的导演为了拍摄电影，居然请来了真正的吸血鬼，这一奇特的剧情大大掩饰了内容中的荒诞成分，使影片具有相当的观赏性。在拍摄手法上，大量的黑白影像将传统蒙太奇的记实特点充分表现出来，大大增强了影片的真实感。《吸血鬼女王》则改编自安妮·莱丝的知名畅销小说系列的第2部，主角是一名在北极冰窖里沉睡了6000年之久的吸血鬼女王。





电影《吸血鬼女王》，主角是一位女吸血鬼

此外，安妮·莱丝的《夜访吸血鬼》也绝对是一本令吸血鬼们感激涕零的书。莱丝笔下的吸血鬼具有人类的七情六欲和喜怒哀乐。书中讲述了一个这样的故事：路易在失去亲爱的弟弟后，于绝望中被吸血鬼莱斯特施行了初拥，莱斯特希望路易变成真正的吸血鬼，但是路易保留了自己的人性，只吸食牲畜的血液，恼羞成怒的莱斯特将路易的妹妹克劳迪娅也变成了吸血鬼，结果导致了克劳迪娅的反抗。她不堪奴役和控制而杀死了莱斯特，但最后她还是死去，只留下她的哥哥路易孤零零地永生。在莱丝的故事里，吸血鬼也知道失去亲人的痛苦：莱斯特在母亲身患绝症后，为救母而对之施行了初拥，将母亲也变成了吸血鬼，从而如其所愿和母亲永远待在一起。莱丝的小说影响极大，她对吸血鬼“人性”的探讨使得她的作品成为多所高中、大学指定的英文或哲学课程的必读书目。


吸血鬼的传说大多伴随城堡、月夜、中古世纪等作为故事背景


在近年的“吸血鬼”文艺作品中，
对吸血鬼未泯灭人性的探讨成为热点之一。

近年来发布的吸血鬼题材的电脑游戏里，《吸血鬼——化妆舞会》则从莱丝手里接过了探讨吸血鬼人性的接力棒。游戏的主角克里斯托弗不甘心成为黑暗力量的奴隶，他决心和体内的黑暗力量作战。在本能的邪恶欲望的折磨下，克里斯托弗顽强地战斗着。善与恶、美与丑、正与邪的激烈交锋是游戏的一大亮点。在我看来，无论克里斯托弗最终结果为何，吸血鬼的形象都得到了根本的翻新。与邪恶对抗的精神和未泯的人性才是最重要的。

《吸血鬼——化妆舞会》的背景取自以吸血鬼为题材的纸牌游戏——白狼（White wolf）。在欧美，除电脑游戏外，吸血鬼的纸牌游戏所占的市场份额也不小，Vampire: The Eternal Struggle则是一种十分著名的吸血鬼背景设定。家用游戏机Xbox上也即将推出一款吸血鬼题材的游戏Hunter: The Reckoning，届时玩家们可以欣赏到新的吸血鬼传奇。



无疑，吸血鬼的传说都是虚构的，其间的迷信成分对现代文明来说毫不足奇。吸血鬼这个古老的题材至今仍然畅销不衰，频频在电影和电脑游戏中推陈出新，这说明了具有独特魅力的吸血鬼文化还拥有相当的市场。无论是浪漫还是凶残、丧心病狂或是人性未泯，我们都得承认一点：吸血鬼，它归根到底还是人。从吸血鬼文化和吸血鬼相关作品里折射出来的光辉或丑陋，都得归属到创造这种特有文化的根源——人类自身。因为我们自身有着善与恶、美与丑、正与邪的种种品质，吸血鬼才如此丰富多采。P

如今已有很多游戏公司逐渐对日文游戏开始感兴趣了，引进并对其进行汉化，目前已上市的也不在少数，因此，补丁铺也会收录一些值得推荐的日文游戏补丁，尤其像本期《苍青月光》的中文汉化包，更是精品中的精品。另外，《地牢围攻》的中文汉化包也同样是玩家的首选。除了举世瞩目的世界杯外，6月份的各类大作都将一一出现，相信到时将会出现百家争鸣的盛况。

■游侠补丁网 三枫

《地牢围攻》增强型模式完全MOD库V1.0版

Dungeon Siege

收录数10个《地牢围攻》的MOD包，主要是对于游戏中的各类设置进行调整和改进，绝对值得推荐。

使用方法：将子目录\Ds2下的所有文件复制到游戏目录，具体MOD的功能介绍可以参考子目录\Ds2里的说明。

《地牢围攻》全自动安装版完美中文汉化包

Dungeon Siege

需要安装英文版的游戏，此汉化包的汉化效果十分出色，包括了游戏中的贴图（路牌上的英文等）。汉化后也不会影响在战网上游戏。和“暗黑2”一样，《地牢围攻》在官方战网上的人气也越来越高，有与“暗黑2”一拼高下的气势（游侠网小旅鼠制作）。

使用方法：运行子目录\Ds1\Ds1.exe，直接运行安装程序即可。

《毁灭公爵——曼哈顿计划》11项属性修改器

Duke Nukem: Manhattan Project

游戏难度并不算很高，是否有用修改器的必要就要看各人喜好了。

M键：生命值最高
A键：锁定子弹
W键：获得所有武器
G键：获得各类子弹
J键：获得飞行装置
D键：获得攻击加强
F键：获得动力装备
K键：获得过关钥匙
B键：获得炸弹









使用方法：先进入游戏，然后运行子目录\Dnm1\Dnm1.exe，即可使用修改器。

《毁灭公爵——曼哈顿计划》光盘补丁

Duke Nukem: Manhattan Project

拥有类似《超级玛丽》一样的游戏方式，结合3D过场动画，还有《毁灭公爵》系列中的武器弹药，可以说这款游戏的娱乐性是非常高的。尤其是其中的关卡设计，很有挑战性，不过敌人的AI就不怎么样了。

使用方法：复制子目录\Dnmp\Dnmp.exe到游戏目录，点击“Start”即可。

《魔法门英雄无敌Ⅳ》属性修改器

Heroes of Might and Magic Ⅳ

这又是一款最新出炉的《魔法门英雄无敌Ⅳ》修改器，它可以实现以下功能：免费雇佣生物；在城中免费建设及购买物品；在野外买物品不花钱；冻结野外敌对生物；锁定金钱及市场交易。

使用方法：首先运行游戏，然后运行子目录\Homm4t\Homm4t.exe，点击Apply按钮即可。

《英雄无敌Ⅳ》V1.2升级档

Heroes of Might and MagicⅣ

此升级档修补的内容之多，实在很难一一列举，难怪国外的游戏网站也是以“Large”来形容1.2版的更新情况。除了一些Bug的修正外，游戏还增加了一些常使用的快捷方式，以便玩家更容易和迅捷地完成各项指令。

使用方法：先复制子目录\Hm4下的文件到游戏目录，使用官方升级档heroes4v10to12us.exe升级到v1.2版，最后复制crack下的执行文件到游戏目录。

《特勤机甲队5》（日文版）属性修改器
Power Dolls 5

日本工画堂之所以著名就是因为制作了“特勤机甲队”系列，在4月26日发售的《特勤机甲队5》中，游戏模式从4代的即时制又重新回到了回合制，新追加的战术规则使战场发生了很大的变化，“第117特务大队”的MM们将面临更加严峻的考验，玩家的“用兵”之法将是引导她们赢得胜利的力量。而这款两项属修改器，可以将MM们的装甲值和行动力予以锁定，这样打起仗来就万无一失啦。

使用方法：先运行游戏，然后运行子目录\Pd5t\Pd5mcheat.exe即可。

《侠盗猎车Ⅲ》游戏存盘补丁
Grand Theft Auto Ⅲ

一款结合动作和赛车的游戏，自由度很高，你可以通过多种方式获得你看中的车子。在完成一个任务后会提示“请存盘”，但是不使用此补丁的话，就会无法存盘。

使用方法：复制子目录\Gta\Gta3.exe到游戏目录，覆盖原文件即可。

《上古卷轴Ⅲ——晨风》所有属性修改器
The Elder Scrolls Ⅲ: Morrowind

虽然游戏表现非常出色，但对于机器要求也是非常高的，而且假如配置不够的话就不仅是速度慢的问题了，而是根本无法进入游戏或者经常死机、弹回桌面。此修改器包括了角色的所有属性值、技能值的修改。

使用方法：先进入游戏，然后运行子目录\Tes3\Tes3.exe即可。

《富甲天下3》简体中文版V1.08升级档

该升级档包括了对话的增加及部分Bug的修正。《富甲天下》系列在三国系列游戏中有一席之地，主要是因为游戏的趣味性很高，结合Q版画风，对于不少玩家还是有相当高的吸引力的。

使用方法：复制子目录\M3k3下的所有文件到游戏目录即可。











《全球行动》V2.0升级档
Global Operations

主要更新：远程控制的管理员新增“踢”和“禁止”的权限，可以显示不同游戏版本的服务器列表，对AI的平衡度进行了调整等。大都是服务器上的更新调整，不过对于上网玩的玩家还是值得升级的。

使用方法：使用子目录\Go下的官方升级档go2.exe升级到V2.0版，复制子目录\Go\Go1.exe执行文件到游戏目录即可。

《幽灵公主》（日文版）光盘补丁

以战棋结合文字冒险为主的游戏方式，其中战斗方面绝对是游戏的特色，画面风格也表现不俗，绝对称得上是一款大作。第一次尝试制作光盘补丁，经测试没有什么Bug。对于启动时加的那个Logo，希望大家不要介意（游侠网三枫制作）。

使用方法：复制子目录\ylgz\ylgz.exe到游戏目录即可。

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》32套完整绿色装备珍藏版
Diablo Ⅱ: Lord of Destruction

通过多位网友的努力，完整的绿色装备珍藏版终于诞生。先不管此版是不是真的完整，但从如此众多的“暗黑2”补丁来看，大家对于“暗黑2”的热情依然还是非常高的。单机时你可以通过修改器获得大量的道具，但在战网上强烈建议大家不要使用任何修改工具，否则其后果是非常严重的，害人害己、得不偿失（感谢网友动力马车独家整理、提供）。

使用方法：配合修改器使用即可。

本期部分补丁收录于《锐》2002年第07期《大众软件CD——大众游戏》2002年第07期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

毁灭公爵——曼哈顿计划

Duke Nukem: Manhattan Project

测试有效

在游戏中按下“~”开启控制台，然后输入以下密码即可：

give all：获得所有武器及物品

give ammo：获得所有武器

give jetpack：获得喷气背包

give life：获得额外生命值

《反恐精英》之埋炸弹超级秘技（限1.3以下版本）

Counter Strike

测试有效

在玩“Dust2”地图时（无论是对机器人或真人），在B点（A点）埋C4时都可按以下方法放置：

1.在B点可把C4放在“单一的绿箱子”的死角里。

方法：在绿箱子上埋包，快埋好时放到死角里即可（用CT的玩家无法拆得此包）。

2.在A点埋炸弹时可把C4扔到CT家；在B区可把C4扔到许多重叠的黄箱子里。

方法：在埋C4的边缘，快埋好时，在跳或蹲跳的同时按“G”扔包即可，结果不是在黄箱子里就是在CT家。

（别说庸手，高手也要多加练习才可做到。一般CT很难想到、找到！）

《碧血情天》最新发现

测试有效

游戏中到寒冰雪的家最上边，会发现一个小箱子，箱中有一颗宝石，这颗宝石会将你用的宝剑的光系和火系魔法增加8点哦！

而且不要以为那颗宝石只能拿一次，它可以无限次地拿。你打开后，把宝石拿到自己手上，之后就存档，再读取，你会发现宝箱又合上了，但宝石却在你的手上，这时，你可以无限次拿宝石，不过要记住拿完后要存档，读取之后才可以再拿。

上古卷轴Ⅲ——晨风

Elder Scrolls Ⅲ: Morrowind

在游戏中按下“~”开启控制台，然后输入以下密码即可：（注意格式为“角色—（密码）”）

TMG：无敌模式

Help：调试命令清单

SetFlying 0/1：飞行模式开关

SetSuperJump 0/1：超级跳跃开关

SetWaterWalking 0/1：涉水开关

SetWaterBreathing 0/1：水下呼吸开关

SetLevel (level)：将角色设置成指定的级别

AddItem "Gold_100" (amount)：给角色增加指定数额的金钱

SetFatigue (fatigue)：设置角色的疲劳值上限

SetMagicka (magic)：设置角色的魔法值上限

SetHealth (health)：设置角色的生命值上限

ToggleAI：电脑AI开关

FillJournal：补足日志

FillMap：查看整个地图

《文明Ⅲ》之无限文化点数

Civilization Ⅲ

测试有效

游戏时进入城市建设画面，先按建设计划按钮（一定要先按这个按钮），再按键盘上的“Delete”键，你就会发现这个城市的文化点数增长了，而且你一直按下去它就一直加，这对城市的初期建设尤其有用（仅限1.17f版本）。

未来水世界

Aquanox

以命令行加参数（快捷方式属性里的目标一栏）“-redrum -stendek”的方式启动游戏，然后在游戏中就可以使用以下的秘技了：

F7：无敌开关；F8：隐形开关；F10：任务自动完成

F11：任务手工完成；F12：任务失败

《三国群英传Ⅲ》“军师术”的妙用

你想拥有智勇双全的武将吗？你想使贾诩、司马懿、诸葛亮等智将的武力超过吕布、张飞并拥有他们的“武将技”吗？

当你的武将拥有“增加将攻”、“军师技”时（最好10级以上），派他和你要增加武力的武将一起去攻打敌城，然后在军营附近用其“军师技”、“增加将攻”在你要增加的武将上，连用二个回合，然后全军撤退（这是关键）。回去看看你的武将是不是武力增加了，（10级以上每进行一次可增加8点武力值），甚至连“武将技”也改变了，并且不会退回去。#如此多进行几次看看，你的武将个个勇如吕布，谁敢跟你斗！

本期秘技由新浪网游戏世界提供。http://games.sina.com.cn/

金山游侠2002

一键必杀玩转《2002 FIFA世界杯》

2002 FIFA World Cup

金山游侠2002里新添了“一键必杀”的工具，用于制作键盘和鼠标宏。作为FIFA迷的我突发奇想，做出了直接破门率高于40%的角球。

在游戏中射门的力度、弧度和方向都十分重要，射门的力量最好是刚刚变红，这样打出的球弧度和力量都达到最大。在Normal速度下，这个时间是540毫秒，因此第一个宏就很容易制作了。新建文件→直接添加宏→快捷键定为F，然后编辑，在简单宏编辑器中添加一个按键D，拖动右边，使长度为540毫秒，最后确定保存，开启后到游戏下按F键就可以打出大力射门。

下面重点讲解角球宏的制作方法。定义4个宏，对应4个位置的角球，快捷键分别设为U、I、J、K。现在以右上方的角球为例，快捷键为I，宏的内容为如下：0毫秒时按下左键，长度50毫秒；500毫秒时按下D键，到1040毫秒抬起；650毫秒时按下C键，到1150毫秒抬起。使用方法：发角球时先按方向键上，角度调到最高，然后按I键就可以看见球划出一道美妙的弧线从守门员的手间穿过。

上面按键时间长短是在游戏速度为Normal时调出的，如果在其它速度下，你就要重新调整。

专题讨论



游戏给我们带来多少变化?

■主持人：新浪 慕容 《大众软件》 林晓



从单机RPG到网络MMORPG，从回合战棋到即时战略，从单打独斗到连线对战——各式各样的游戏类型在开发者的灵感和玩家们的需求中诞生，让我们享受到无穷的快乐；从菜鸟面瓜到超级高手，从门外汉到专家，从井底之蛙到一览天下——游戏又给我们带来多少变化。个中甘苦大家不妨自己回想一下……

编者按：

这实在是一个泛泛而又泛泛的话题。对于网友们的留言，慕容从开始就没有什么明确的希望——就像看两支自己挚爱的球队打一场友谊赛，很难联想起胜负的重要。

与世界上大部分事情一样，“游戏与人的关系”这个命题也很难求得统一的答案，我做出以下的罗列：这是五种心情？五种层次？五种态度？可能都是。当然，它可能还意味着五种人。经过这样一番讨论，我们唯一的结论就是再次验证了游戏的确是一种多元文化……

逍遥

新浪网友 arlene02

玩电脑游戏从初二开始，是被好友阿陶给揣进去然后给拽出来，然后就爱上了游戏。最开始玩游戏那会儿，家里还没电脑，都是在外面玩。那时玩游戏的女生挺少，所以每次去都会引人侧目。最开始就是和别人在局域网上打帝国，听别人说这几个小女生玩得那么好，骄傲极了。石器从最开始一直玩到现在，很喜欢。虽然现在里面的很多人都不再单纯，会坏坏地飞人宠，但还是喜欢留在那里，真像那一句“石器时代我的家”说的一样了。

痴迷

新浪网友 垃圾收购者

为游戏没少挨老爸老妈的打，不过还是义无反顾地玩。都二十好几的人了，还成天坐在电脑前不动地方，只因为在游戏里我才能真正让自己忘记很多不快乐。我曾经以为只有游戏是真实的，而其它一切所谓真实的东西都不那么靠得住。

新浪网友 lhldn_612

我第一次接触的电脑游戏是星际，那种惊人的场面让我从此爱上电脑游戏。后来我又玩了仙剑等经典游戏，那些动人的情节我永远都忘不了！

新浪网友 星晴_723

从RPG到现在的网络MMORPG，我始终坚守在游戏第一线。从一个菜鸟级玩家到现在的高手级（自认），从游戏中体会了多少风雨挫折……终于让我想通了，原来游戏是一种寄托品，在心情不好时只有它始终默默支持着你……

收获

新浪网友 langzili4

我想大多数人认识电脑都从Play Game开始，我也是！对计算机的学习也使我更热衷于游戏，也许我将陷入这个永远无法摆脱的的怪圈不能自拔，但无怨无悔！

新浪网友 xyz12673

我是在C&C首发那天买的电脑，所以我唯一的正版盘就是C&C，现在还常常回想起来那时的事情。如果不是一个没有说明书的D版游戏，我也不会用一下午的时间看完一整本DOS手册，研究DOS的内存管理，这个就是我对电脑认识的开始，呵呵。

怨府

新浪网友 segafan

从上小学3年级时一次进入小卖部买东西发现“雅达利”后，经历ARCADE、FC、MD、SFC、3DO、SS、PS，到现在的PC、DC、PS2、NGC、Xbox，游戏带给我多少欢笑、多少激动人心的对战场面……回味无穷，一言难尽啊，只可惜游戏人的青春在中国都被消耗掉了。本来我近20年的游戏生涯已可成为一种职业去竞技、去宏扬游戏艺术文化，但……

理性

新浪网友 呕像

提出一个问题，希望大家都能思考一下：游戏的定义是什么？是一种艺术形式、一种娱乐方式、一种竞技项目，还是一种人与人沟通的新模式？请不要回答都是。游戏产业已经到了应建立起一个完整的理论体系的时候。希望能有有识之士来考虑一下这个问题。另外，不要总是责怪国家政策不开明。游戏本身能不能获得人们的尊敬呢？我一直爱把游戏和电影相提并论。游戏产业中能不能出现黑泽明、库布里克、希区柯克这样的天才呢？大家还是多扪心自问，少发感慨多做实事吧。对某些人来说，痛痛快快玩游戏的日子已经过去了，现在是应该开始严肃的时候了。路很长，似乎看不到尽头。怎么办呢？回答：只要走起来！

新浪网友 ja_Kane

我觉得这就像是在讨论“是先有鸡还是先有蛋”的问题一样。开发者们通过推陈出新来吸引玩家，再根据玩家的反映与喜好来决定未来的走向；而玩家们通过比较各款不同的游戏来作出取舍。这种互相影响的关系形成今天的局面。其实游戏的种类并不是最决定性的因素，一个游戏只要做得好就会有许多人去玩。像“仙剑”这个游戏，在现今RPG已经没落的时代仍然能够拥有一大批无比忠诚的Fans，这个事实就足以说明一切问题了。

我为足球狂



聊天室OP（管理员）：小虫

大内总管ken：为了发扬世界杯的精神，为了促进全民的足球意识，为了培养未来中国队的种子选手……大软编辑部与后院居民将组织一场友谊第一成绩第二的足球比赛！

同志们啊，踢球……这个是好地，锻炼身体……这个也是好地，但千万注意，不要压坏了花花草草，那是……不好地！（……被轰下台去）

编辑部里

美丽人生

我不是前锋嘛？前锋前锋啊！对了，还有俺的领导同志，他可是号称与杨晨媲美的，就批准他和我搭档吧！

（小虫：为了保护女性玩家的身心健康，尤其身为编辑部最PP的MM，小美丽你还是投身拉拉队吧。）

小虫

编辑队阵容（预测）：守门员：Walker；左后卫：……；中后卫……；自由人……；右后卫，阿飞；后腰……；左前卫……；右前卫：苍茫；前腰：小虫；中锋……；前锋：Cooper；替补……；拉拉队……

（小虫：为了不泄露军事机密和吓着小朋友，特将最有杀伤力的若干队员名单隐去。）

阿飞

我只能踢右边卫，嘿嘿，小虫别弄错了。

（小虫：汗，难道我记错了？）

雷霆

我来报名，上周我还去踢球了呢！

（小虫：我怎么就没看见你……）

黑暗

我只能当拉拉队了。

（小虫：老大就是老大，一个人就是拉拉队了！）

林晓

偶只负责组织拉拉队的——后备队。

（小虫：晕！拉拉队的后备队，什么的干活？）

春三十娘

我报名。虽然玩FIFA很菜然后被美丽暴扁，实际上我的水平是不低的说。我没有专业设备，但现在正在练健美，希望以后上场时能够展现排骨的说。

（小虫：是不是昨晚加班了？怎么看都是前言不搭后语的说。）

fly

楼上好意思说么？切！美丽MM接着暴扁三十娘的说……我不参加，气喘……

（小虫：呵呵，fly啊，这是锻炼你身材的好时机哦！）



晶合后院里

足球比赛我报名——

无双子龙

踢球咋能少了我这个金牌左后卫呢！本人踢球的时候除了前锋（临门一脚实在太差，不过临门一头还不错），其它位置都干过，左后卫是我的强项，当年我朋友都call me马尔蒂尼！

（小虫：欢迎你，顺便问一下，你那临门一头是不是对本方球门啊？）

TNT2

我可是超级后卫！当天的级赛要不是我，早就输10比0！（后卫输了5球！）厉害吧！我挽救了我们班五球啊！后院一定要招我！：）

（小虫：我会帮你找回剩下的球的……）

leeAndy

别看我胖，射门有力量、带球有技巧、传球有想象力！我个人最大的动机是踢球，其次我想见见编辑部的领导，和大家谈谈，侃侃，看看将来有没有机会到大软供职。呵呵，有阴谋：）

（小虫：哦，Walker是守门员，你看着办。）

九戈龙

我做裁判或者替补都可以（那时候伤可能好了吧），球鞋有个问题，就是草地的话，橡胶钉的鞋很容易打滑正式的鞋又容易伤人。还有应该是友谊第一吧？有伤员就不太好了：）怎么开心怎么玩吧。

（小虫：胶鞋在草地上适应一下急停就没问题啦！）

红豆君

我是不会有什么危险动作的，因为弄不好我先把自己给伤了……

（小虫：伤害自己的危险动作……你是守门员吗？）

尔康

是不是赛两场？男同胞一场，女同胞一场……我可以负责MM那场的后勤保卫工作！

（小虫：偶们在场上踢，你可以在场下和MM们赛。）

足球踢不了，别的没问题——

乔麦皮

你们只要把吃饭的问题解决了就行，到时我一定到！

（小虫：小麦啊，混这顿饭不容易哟。）

darkblood

我要去做啦拉队，虽然本人爱好足球和大软，可是厚厚的镜片还有较臭的水平，只能为大家加油助威……

（小虫：上吧！我也是厚厚的镜片，臭臭的水平……）

kyon

大软编辑部有人会踢球吗？唉……我说编儿们哪，到时可能会是精神和身体上的双重摧残呐！为了给编儿们留点面子，为了不让编儿们死得更难看，更重要的是为了节约路费，我就不去啊……

（小虫：偶们会做一张VCD的，你买不买？）



软件群英外传



西元2002年，中原，群雄逐鹿，战事仍频。

黄昏似血，一支队伍在一天急行军之后依旧快速行进着，看人数在10万上下。当先开路大将约莫50岁年纪，精神矍铄，手提一把百炼精钢刀，一袭红色战袍在风中哗啦作响。不过此刻他心中暗自发愁："若一个时辰之内找不到合适的驻营地，将士们体力行将耗尽，莫非上天真不肯助我？"正前行间，忽见前方岔路处尘烟四起，瞬时之间两军已经摆开阵势，一场交锋如在弦之箭，一触即发！

一通战鼓过后，只见对面一骑星驰电掣般来到面前，白马、白袍、银枪，端的是人如虎、马如龙！那大将正观察间，白袍小将策马上前抱拳道："对面可是ICQ老师？一别经年，您老雄风不减，实在令人欣慰！"ICQ心道："我家武功向不外传，怎么没有印象收过这名弟子？"一边笑答："不敢不敢，恕老朽年迈，敢问这位将军尊姓大名？""老师健忘了，当年有一个扫地小厮，名叫OICQ，因喜好早起，在您早练的时候学到了三招两式，虽未入门墙，但一直以弟子自居。"ICQ笑道："呵呵，真是可喜可贺，听说你如今自成一派，前途不可限量啊。""老师过奖了，近年练功略有心得，自认为已将东西方武学融会贯通，于西元2000年更名QQ……"

一番寒暄过后，双方战意全消。QQ道："老师此番不远万里从'米国'到此，可是为了争夺这中原TOP20热门软件排行榜之位？"

"正有此意，只是我初来乍到，还不甚了解此间战局。"

"老师您有所不知，此乃中华上国，情况与'米国'不同，虽然您的西洋拳所向披靡，在此恐难有用武之地。"

"哦，如此，你可否给老夫分析一下本届TOP20排行榜之大致情况？"

"虽名为TOP20排行榜，然各路诸侯显然对TOP10之位更为看重，争夺也最为激烈，从最近几届的情况来看，TOP10之位已经被一些常客占领。现下最具实力的当属广东珠海金山世家之4员战将：金山毒霸、金山词霸、金山快译和金山游侠，此4位皆有万夫不当之勇，又各怀独门绝技，都具有问鼎之实力，长期在TOP10中占据一席之地。"

ICQ倒吸一口凉气，"除了金山世家之外，还有哪路豪杰？"

"舍此4位，可虑者屈指可数。出身洪门的网络蚂蚁是其中之一，此君长期在TOP10榜中厮混，然洪门毕竟财力有限，底气不足，难成大器；与网络蚂蚁路数相近之网际快车不得人心，起伏不定，不足为虑；倒是蔡门的超级兔子有一手易筋经内功，颇难对付；'米国'Macromedia集团Flash兄武功不凡，然毕竟是外邦将领，难以获得民众普遍支持，因此虽排位稳固，却一直裹足不前；另一位来自'米国'Adobe集团之Photoshop出身名门正派，内力深厚，却武功修行艰深，从者寥寥，战绩虽一直不佳，不过料想本届有望入围。"



QQ顿了顿，道："依我所见，老师此次角逐TOP20排行榜希望不大，身后士兵面黄肌瘦，想必是患了水土不服之症，况且人数也不足我军十一……当年与黑客族一战过后，老师受损，真元似乎一直未复，恐难应付前面的大战哪！"

一番话说得ICQ心灰意冷："罢了罢了，老夫还是回'米国'安享晚年吧！"

QQ正色道："老师请三思，眼下中原混乱不堪，以老师当前阵容未必可以全身而退，弟子有个建议斗胆请老师首肯。"

"哦，请讲！"

"弟子此番兵发广东深圳，一路北上，誓夺TOP20排行榜之魁首，一路上已将微软MSN Messenger、东方不败等无名小辈斩于马下，老师何不将人马并入我军阵中，且观我如何夺魁？弟子担保无人可动老师一根头发！"

ICQ于是隐身QQ大军之中，一路上QQ攻无不克、战无不取。所到之处但见人人为QQ疯狂，奉之为天皇巨星，然而对ICQ之鼎鼎大名，竟然十问九不知！在关键一役中，QQ力敌金山世家之金山毒霸、金山快译两员大将，大战464回合之后终于拿下TOP20排行榜之魁首，一雪近两届落败之耻……

硝烟落定，QQ邀请ICQ于后花园对饮青梅酒。饮到酣畅处，QQ道："老师，您看这TOP10排行榜众生，与来时路上我与您所论可有出入否？"下人呈上《大众软件》2002年第12期，ICQ翻到封三处一看，果然前10位与QQ先前预测完全吻合！ICQ长笑3声："痛快，痛快，痛快！"饮尽杯中美酒，作揖辞别QQ，自此打消逐鹿TOP20排行榜之念。正是：

芳林旧叶催新叶，流水前波让后波。

■晶合实验室 小虫

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE

热门软件下载排行榜

名次	软件名称	下载次数
1	腾讯 QQ2000C 0305b 稳定版	116 383
2	QQ2000C 简体测试版 Build0510	61 186
3	FlashGet(JetCar)网际快车中文特别版 1.2	42 468
4	WinZip 简体中文安装版 8.1.4331	41 316
5	NetAnts 网络蚂蚁 1.25	38 741
6	RealPlayer 8.0 Basic 中文版 6.0.9.584	36 922
7	MP3 随身听 1.0	33 273
8	StreamBox VCR 中文版 1.0Beta3.1	31 309
9	ACDSee4.0.1.0598	20 135
10	WinRAR 小字体版 3.0	15 756

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet 硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	8.1
ACDSee	4.0.2.0684
Winamp	2.80a
豪杰超级解霸	2001xp

五 月 幸 运 读 者

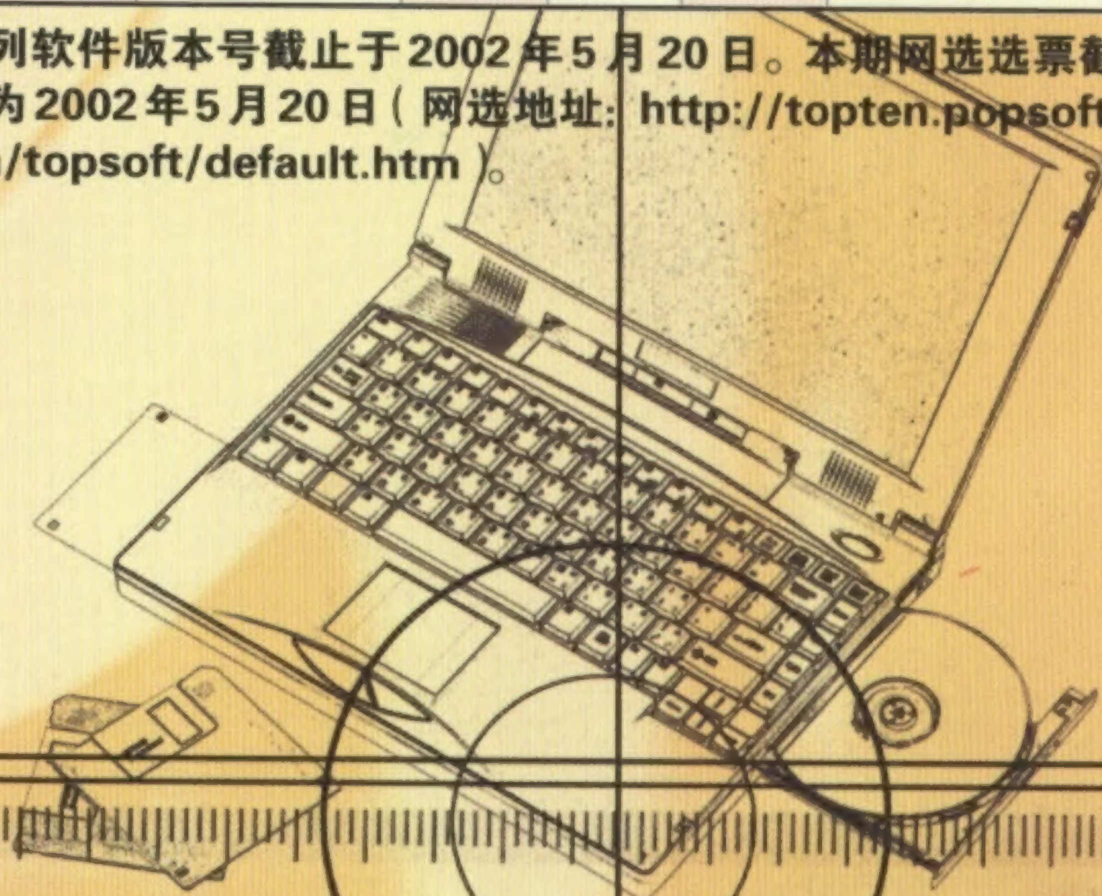
山东 赵立业	湖南 屈尚军
辽宁 陈 猛	湖北 韩雪峰
河北 李春辉	陕西 舒 峰
天津 郭 辉	福建 郑代军
江苏 王继开	安徽 张鹏伟

幸运读者将获得由熊猫软件（中国）有限公司提供的价值358元《熊猫卫士6.0》铂金版杀毒软件一套。

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
腾讯QQ	2000C030-5B	1	464	↑	深圳腾讯计算机系统公司
金山毒霸	2002	2	361	↑	金山公司
金山快译	2002	3	235	↑	金山公司
NetAnts	1.25	4	228	↑	洪以容
金山游侠	Ⅲ	5	207	↓	金山公司
Flash	6.0	6	205	↓	Macromedia
网际快车FlashGet	1.3Beta2	7	194	↑	JetCar软件工作室
超级兔子魔法设置	4.25	8	169	↓	蔡旋
金山词霸	2002	9	136	↑	金山公司
Photoshop	7.0	10	125	↑	Adobe Systems ncorporated
Office XP	——	11	116	↑	Microsoft
KV3000	5.0.108	12	104	○	北京江民公司
Magicwin98	1.3f	13	98	NEW	Magicwin
FoxMail	4.1	14	90	NEW	博大互联网技术有限公司
东方快车	XP	15	83	↓	北京实达铭泰公司
FPE	2001	16	78	↑	李果兆
瑞星杀毒软件	14.04	17	61	↓	北京瑞星公司
RealPlayer	9.0	18	58	↓	Realnetworks
Windows优化大师	4.7Build317	19	52	↓	鲁锦
WPS Office	——	20	40	○	金山公司

本榜所列软件版本号截止于2002年5月20日。本期网选选票截止时间为2002年5月20日（网选地址：http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。



邮发代号：82-726

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN